

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra pedagogiky

## RIGOROZNÍ PRÁCE

Hazardní hraní v počítačových hrách

Gambling in Computer Games

Martin Beneš

Vedoucí práce: PhDr. Ivo Syřiště Ph.D.  
Studijní program: Učitelství pro střední školy  
Studijní obor: N IT-PG

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra pedagogiky

## DIPLOMOVÁ PRÁCE

Hazardní hraní v počítačových hrách

Gambling in Computer Games

Martin Beneš

Vedoucí práce: PhDr. Ivo Syřiště Ph.D.  
Studijní program: Učitelství pro střední školy  
Studijní obor: N IT-PG

Odevzdáním této diplomové práce na téma Hazardní hraní v počítačových hrách potvrzuji, že jsem ji vypracoval pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

12. 7. 2019 v Praze

Děkuji PhDr. Ivovi Syřištěmu Ph.D. za vedení mé diplomové práce, rady a cenné připomínky.

## **ABSTRAKT**

Diplomová práce se zaměřuje na problematiku sázení dětí a mladistvých v počítačových hrách a na internetu. Seznamuje se základními pojmy a principy, které je možné najít v počítačových hrách s hazardními prvky. Popisuje systémy pro hodnocení věkové vhodnosti her a principy jejich fungování. Používá kvantitativní metodu výzkumu – dotazník vytvořený v Google Forms a následně distribuovaný pomocí odkazu. Primární výzkumný vzorek je tvořen žáky vybraných základních a středních škol. Osloveno bylo 255 žáků ze tří základních a jedné střední školy. Ve výsledcích je prezentován počet sázejících dětí a mladistvých v počítačových hrách i na webových stránkách třetích stran.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

děti, gambling, sázení, počítačové hry, virtuální herní předměty, skin, nezletilí

## **ABSTRACT**

The Master's thesis focuses on the issue of children and adolescents betting in computer games. It presents a fundamental terminology and principles, which can be found in computer games with elements of betting. It describes systems used for age rating of games and principles of their functioning. It uses a qualitative research method - a form created in Google Forms and distributed via the link. The main research sample consisted of pupils of elementary and secondary schools. There were 255 participants, and their age was between 11 – 18 years. The Master's thesis presents the numbers of gambling children.

## **KEYWORDS**

children, gambling, betting, pc games, in-game items, skins, minors

## Obsah

Teoretická část diplomové práce .....	10
1 Úvod .....	10
2 Internet.....	12
2.1 Web 1.0 - uživatel jako konzument obsahu .....	12
2.2 Web 2.0 - uživatel jako tvůrce obsahu.....	12
3 Netolismus.....	13
3.1 Závislost dle WHO .....	13
3.2 Charakteristika pojmu netolismus.....	13
3.3 Rizika spojená s netolismem.....	14
3.4 Netolismus v ČR.....	15
4 Znaky závislosti na online hře .....	15
4.1 Závislost na sociálních sítích .....	17
4.1.1 Sociální síť.....	17
4.1.2 Facebook Addiction Disorder.....	17
5 Rizikové faktory vzniku závislosti .....	18
6 Další rizika spojená s online hraním.....	19
6.1 Sexting .....	19
6.2 Kybergrooming .....	19
7 Počítačové hry .....	21
7.1 Vybrané žánry počítačových her .....	21
7.1.1 RPG a MMORPG (Massive multiplayer online role playing game).....	21
7.1.2 FPS (First person shooter) .....	21
7.1.3 MOBA .....	21
7.1.4 RTS.....	22

7.2	Klasifikace PC her .....	22
7.3	Obchodní modely.....	22
7.3.1	Hra zdarma .....	22
7.3.2	Hra k zakoupení.....	23
7.3.3	Hra zdarma s mikrotransakcemi (patří sem tzv. Freemium model) .....	23
7.3.4	Placená hra s mikrotransakcemi .....	23
7.4	Vybrané počítačové hry .....	23
7.4.1	Counter Strike: Global Offensive .....	23
7.4.2	Dota 2 .....	23
7.4.3	League of Legends.....	24
7.4.4	Overwatch.....	24
7.4.5	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG).....	24
7.5	Vybrané platformy pro digitální distribuci her .....	25
7.5.1	STEAM.....	25
7.5.2	UPlay .....	25
7.5.3	Epic Games Store .....	25
7.5.4	Origin.....	25
7.5.5	Discord.....	25
7.6	Průměrný vyznavač gamingu.....	25
8	Hráčské komunity a portály.....	27
9	Hazardní hraní v počítačových hrách .....	31
9.1	Gambling a hazardní hraní.....	31
9.2	Hazardní hraní v počítačových hrách .....	31
9.3	Terminologie.....	32
9.4	Virtuální herní předměty (skiny) .....	33



9.4.1	Získávání herních předmětů .....	36
9.4.2	Hazardní portály a stránky zprostředkovávající výměny předmětů .....	37
9.5	Jsou virtuální truhly (lootboxy) podobné hazardnímu hraní?.....	38
9.6	Sběratelské karty a odznaky služby steam.....	40
9.7	Mikrotransakce (nákupy v aplikaci, in-app purchases) .....	41
9.7.1	Proč jsou mikrotransakce používány? .....	42
10	Hodnocení počítačových her .....	44
10.1	ESRB.....	44
10.1.1	Kategorie hodnocení podle ESRB.....	44
10.1.2	ESRB deskriptory obsahu.....	45
10.1.3	Interaktivní elementy.....	47
10.1.4	Jak probíhá hodnocení her ESRB.....	47
10.1.5	Pohled hodnotitelů ESRB na lootboxy.....	49
10.2	Hodnocení her PEGI .....	50
10.2.1	Hodnocení věkové vhodnosti PEGI .....	50
10.2.2	PEGI deskriptory obsahu.....	51
10.2.3	Jak probíhá hodnocení her PEGI.....	52
10.2.4	Statistika PEGI .....	54
10.2.5	Názor PEGI na lootboxy.....	55
11	Legislativa .....	56
11.1	Definice gamblingu v české legislativě.....	56
11.2	Účastník hazardní hry.....	56
11.3	Provozování hazardní hry.....	56
11.4	Zákonná omezení .....	57
12	E-sport .....	58

12.1	Historie elektronických sportů .....	58
12.2	The Red Annihilation (Quake turnaj).....	59
12.3	E-sport od roku 2000 .....	59
12.4	Twitch jako nástroj popularizace e-sportu .....	60
12.5	Světové šampionáty v League of Legends .....	60
12.6	The International (DotA 2).....	61
12.7	Budoucnost e-sportu.....	61
13	Marketing.....	62
13.1	Marketing a ekonomie.....	62
13.2	Možné způsoby propagace hazardních webů s virtuálními herními předměty. 62	
13.2.1	Propagace pomocí progamerů, streamerů a youtuberů .....	62
13.3	TVTwixx a nabádání českých dětí k hazardnímu hraní.....	66
13.4	CSGOLotto.....	67
14	Sledovací prostředky .....	68
14.1	Google Analytics.....	68
14.2	Facebook Pixel .....	68
14.3	HotJar .....	69
14.4	Sledování e-mailů.....	69
	Praktická část diplomové práce .....	70
15	Cíle výzkumu.....	70
16	Dotazníkové šetření na vybraných školách .....	71
16.1	Výsledky.....	72
17	Online dotazníkové šetření mezi hráči .....	74
17.1	Výsledky.....	74
	Diskuze a závěr.....	76

Seznam použitých informačních zdrojů .....	77
--	----

## Teoretická část diplomové práce

### 1 Úvod

Přestože užívání počítačů a internetu s sebou přináší spoustu pozitiv (všechny informace máme na dosah ruky a nemusíme chodit do knihovny, můžeme se spojit s osobami na jiném kontinentu, aj.), najdou se i stinné stránky. Abúzus (nadužívání) internetu či internetových služeb může vést, k řadě zdravotních problémů, přestože se nejedná o látkovou závislost. Dle mého názoru je nejnebezpečnější vedení sedavého způsobu života, jež je rozepsané v kapitole *Rizika spojená s netolismem*. Špatné držení těla, bolesti zad, ramen a přetěžování zraku, to jsou další fyzická rizika spojená s nadměrným trávením času u počítače.

Když pomíneme závislost (včetně hraní počítačových her) a špatnou životosprávu s ní spojenou, zbývá škodlivý software, ochrana soukromí, dezinformace, challenge a lidé zneužívající internetové služby.

Přístup k internetu považuje v dnešní době téměř každé dítě v ČR za samozřejmost (Malečková & Báčová, 2015). Pro dítě není problém na internetu vyhledat online kasina, pornografii či videa s násilným obsahem (Kopecký & Szotkowski, 2017). Diplomová práce se zaměří především na hazardní hraní dětí a mladistvých.

Ovšem gambling, nikoliv ve smyslu již výše zmíněných online kasin, nebo heren, ale ve formě hazardních prvků, které je možné nalézt v počítačových hrách. Nejedná se o novinku na trhu, jak by se mohlo na první pohled zdát, nýbrž jde o několik let starý obchodní model. Jednou z prvních her, ve které se objevily tzv. lootboxy, byl Counter-Strike: Global Offensive. Lednový update<sup>1</sup> z roku 2014 přinesl virtuální bedny (lootboxy) s obsahem za úplatu. Otevírání lootboxu lze přirovnat k nakupování a následnému otevírání balíčků s neznámým obsahem, přičemž cena obsahu se může výrazně lišit od investované částky. Praktická část předkládá výsledky dotazníkového šetření na vybraných pražských školách. Šetření se zúčastnilo 255 žáků základních a středních škol. Dotazník byl zcela anonymní, není uvedeno jméno školy, pouze věk a ročník respondenta.

---

<sup>1</sup> Update = aktualizace

Práci jsem začal s prvotním odhadem že se přibližně 20 % žáků v minulosti setkala s touto formou hazardu v počítačových hrách.

## **2 Internet**

### **2.1 Web 1.0 - uživatel jako konzument obsahu**

Web 1.0 odkazuje na první etapu World Wide Web (dále jen WWW), který tvořily výhradně webové stránky propojené hypertextovými odkazy. Přestože je přesná definice spíše otázkou do diskuze, WWW 1.0 je obecně chápán jako soubor statických webových stránek, které nebyly interaktivní. V této době byla většina aplikací proprietární<sup>2</sup>. Přesný konec Webu 1.0 a počátek Webu 2.0 nelze jednoznačně určit. Přechod je postupný.

Od roku 2004 se začíná používat termín Web 2.0 k označení sociálních webů (dnes bychom pravděpodobně řekli diskusních fór), kde jejich vlastníci mají výhradní postavení v online komunikaci. Web 1.0 vznikl v reakci na technologický vývoj (širokopásmové připojení, lepší internetové prohlížeče aj.) a dostupnost internetu (Techopedia, n.d.-a).

### **2.2 Web 2.0 - uživatel jako tvůrce obsahu**

Označení pro druhou generaci WWW. Webové stránky již nejsou pouze statické HTML, ale jsou čím dál tím více interaktivní. Obsah je dynamický. Web 2.0 je zaměřen na online spolupráci, sdílení informací na sociálních sítích, blogování a online komunity.

Dochází k přechodu od jednosměrné komunikace (vlastník webu => návštěvníci) k oboustranné (vlastník webu <=> návštěvníci). Nové nástroje pro tvorbu www stránek umožňují přispívat na webu téměř každému, nezávisle na technických znalostech.

Posun k Webu 2.0 byl klíčovou událostí pro vznik sociálních médií, lidé získali možnost sebeprezentovat se online jako nikdy dříve. Uživatelský obsah (user-generated content) je hojně užíván společnostmi jako jsou např. Google, nebo Facebook. Na rozdíl od Webu 1.0 aplikace bývají dodávány s otevřeným kódem<sup>3</sup> (Techopedia, n.d.-b).

---

<sup>2</sup> S uzavřeným kódem, často placené.

<sup>3</sup> Open source

### 3 Netolismus

#### 3.1 Závislost dle WHO

U závislých se projevuje silná touha užívat látku (místo užívání látky si lze představit vykonávání činnosti v případě nelátkových závislostí). Prakticky mizí kontrola v míře užívání látky. Látka je užívána k odstranění tělesných odvykacích příznaků. Dochází k vymizení ostatních zájmů, užívání látky je na prvním místě. Závislí pokračují v užívání látky i přes zřetelně škodlivé následky (Minařík, 2017).

#### 3.2 Charakteristika pojmu netolismus

Termínem netolismus označujeme závislost na virtuálních drogách. Lze mluvit o závislostním chování (tzv. behaviorální závislost – naučené chování) či závislosti na procesu. Kopecký a Szotkowski uvádějí, že mezi virtuální drogy patří počítačové hry, sociální sítě, různé internetové služby (chaty, seznamky, pornografické stránky, sázkové portály) a virální videa (2015).

Shapira popisuje netolismus jako neschopnost jedince mít kontrolu nad svým užíváním internetu, jako kompulzivní nadužívání internetu a podrážděné nebo náladové chování v důsledku nemožnosti jeho užívání (Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla, & McElroy, 2000; Kopecký & Szotkowski, 2017).

Beard a Wolf (2001) definují netolismus nadměrným používáním internetu, které s sebou přináší do života jedince psychologické, sociální, pracovní nebo školní komplikace.

Součástí netolismu je i Internet Gaming Disorder, která podle Americké psychologické asociace nejčastěji postihuje muže ve věku 12 - 20 let (WHO, 2018; Psychiatry.org, n.d.). Do této kategorie není zahrnut online gambling. Světová zdravotnická organizace zahrnuje do mezinárodní klasifikace nemocí (ICD-11) i hráčství (gaming disorder) jako duševní chorobu (WHO, 2018).

Závislostní chování na internetu lze kategorizovat dle K. S. Young (2014) jako **závislost na virtuální sexualitě** (používání webových stránek pornografického zaměření). **Závislost na**

**virtuálních vztazích**; nadměrné užívání seznámk a sociálních sítí. **Internetové kompulze** ve smyslu hraní počítačových her a oniomanie<sup>4</sup>.

Posledními kategorie jsou **přehlcení informacemi a závislost na počítači** se zaměřením na hraní PC her, dříve zmíněná v internetových kompulzích.

### 3.3 Rizika spojená s netolismem

Kopecký (2011) rozšiřuje rizika spojená s netolismem, která uvádí Nešpor (2000).

Jedním z nejvýraznějších rizik ve spojení s netolismem je sedavý způsob života<sup>5</sup> (Kopecký, 2011).

*Podle americké studie NHANES z let 2003-2006 tráví mladiství ve věkové skupině 13-19 let svůj volný čas následovně: 8,4 hodin sedavým způsob života, 5,2 hodin lehkou fyzickou aktivitou a pohybem o střední a vysoké intenzitě pouze 0,7 hodiny* (Opočenský, 2014; Edelson, Mathias, Fulgoni & Karagounis, 2016, 4 - 8).

Omezení pohybu vede k cukrovce, onemocněním kardiovaskulárního systému, podílí se na vzniku rakoviny tlustého střeva a rakoviny prsu. Dále způsobuje cukrovku a hypertenzi, v některých případech může vést k psychickým onemocněním (Opočenský, 2014; Edelson, Mathias, Fulgoni & Karagounis, 2016; Netolismus.cz, n.d.). Neustálé sezení u počítače vede také k bolesti šíje, ramen, bederní páteře, drobných kloubů, zápěstí apod. Je zde vyšší riziko výskytu nemocí očí v důsledku silného zatěžování zraku. U některých jedinců se může objevit epilepsie.

Netolisté bývají často vystaveni dlouhodobému stresu a s ním spojeným onemocněním (jako typický příklad se nabízí hypertenze). Mají také větší tendenci riskovat (Nešpor, 2000 cit. dle Kopecký 2011).

---

<sup>4</sup> Kompulzivní nakupování; shopaholismus

<sup>5</sup> *Sedavý způsob života je definovaný výdejem energie pod 1.5 MET (metabolický energetický ekvivalent pouze lehce nad úroveň bazálního metabolismu) a neškodí pouze absencí pohybové aktivity, ale zároveň i větší konzumací vysokoenergetické stravy tzv. snacking. Dále je spojen s nevhodným složením těla, malou tělesnou zdatností a z toho vyplývajícím nedostatkem sebevědomí. Studie prokázaly i horší studijní výsledky u mladých ve věku 5-17 let* (Opočenský, 2014).



Mezi psychosociální rizika patří i špatná organizace času, nepravidelnost v jídle, zhoršení mezilidských vztahů. V důsledku trávení dlouhých hodin u počítače místo plnění školních/pracovních povinností dochází ke zhoršení prospěchu/pracovní výkonnosti; případně ve škole nabývají zameškané hodiny. Dochází k útlumu všech ostatních aktivit a zvýšení rizika budoucího zneužívání alkoholu a drog (Netolismus.cz, n.d.; Kopecký, 2011).

K netolismu patří i hraní počítačových her. Ty znatelně hraje méně dívek než chlapců, a ty dívky, které hrají, tráví ve hře podstatně méně času. Patologickému hráčství počítačových her jsou náchylnější chlapci než dívky (Lemmens & Valkenburg, 2010). S rostoucím časem stráveným u počítačových her klesá životní spokojenost a sociální kompetence. Naopak se dochází k nárůstu agresivity a pocitu osamělosti (Lemmens et al., 2009; Lemmens & Valkenburg, 2010).

### **3.4 Netolismus v ČR**

Výzkum EU Kids Online II<sup>6</sup> ukázal, že pro české děti a dospívající je typická větší zaujatost online hraním, než byla běžná ve většině jiných evropských zemí – počet intenzivních hráčů v České republice dosahoval až 19 % z celkového vzorku (Helsper, Kalmus, Hasebrink, Ságvári, & de Haan, 2013 cit. dle Kopecký, 2017, p. 5).

## **4 Znaky závislosti na online hře**

Pro diagnostiku úrovně závislosti na online hře lze využít diagnostická kritéria sestavená Markem Griffithsem (Griffiths, 2005; Kopecký & Szotkowski, 2017; Netolismus.cz, n.d.). *Jakékoli chování, které naplňuje šest níže uvedených kritérií, může být považováno za závislost* (Kopecký & Szotkowski, 2017, 4-6).

### **Salience**

Hra se stává nejdůležitější aktivitou v životě člověka. V případě, že závislý nehraje, a přemýšlí o hře a představuje si, jak bude hrát v budoucnu (Griffiths, 2005).

---

<sup>6</sup> EU Kids Online je nadnárodní výzkumná síť, která se snaží zlepšit povědomí evropských dětí o online příležitostech, rizicích a bezpečnosti. Používá několik metod k mapování zkušenosti rodičů a dětí na internetu (London School of Economics and Political Science, n.d.).

### **Změny nálad**

Hra má značný vliv na psychiku jedince, dochází ke střídání pocitů vzrušení, úlevy apod.

### **Tolerance**

Postupem času je k uspokojení hráče nutné trávit u hry více času.

### **Syndrom z odnětí**

Pokud nemá hráč přístup ke hře či je na delší dobu odloučen, objevují se u něj abstinenční příznaky jako podrážděnost, náladovost a výbuchy hněvu.

### **Konflikt**

Dlouhodobé hraní vyvolává konflikty mezi hráčem a osobou z rodiny / pracoviště / školy.

### **Relaps**

Hráč se pokouší přestat s hraním, dochází k návratu k předchozím vzorcům chování.

*Pokud se při diagnostice neobjeví **konflikt**, využívá se místo termínu závislost termín **excesivní užívání**<sup>7</sup> (Blinka, 2015 cit. dle Kopecký & Szotkowski, 2017, 5).*

---

<sup>7</sup> Excesivní užívání chápeme ve smyslu, že jedinec tráví velké množství času hraním počítačových her (popř. jinou činností), ale nedochází u něj k narušení běžného fungování (Kopecký & Szotkowski, 2017).

## **4.1 Závislost na sociálních sítích**

### **4.1.1 Sociální síť**

Sociální síť bývá chápána jako online komunita lidí se společnými zájmy, kteří ji používají ke komunikaci s ostatními a sdílení informací, zdrojů apod. Z technického pohledu jde o webovou stránku nebo online službu usnadňující komunikaci (Dictionary.com; n.d.).

### **4.1.2 Facebook Addiction Disorder**

Užívání sociální sítě Facebook přináší celou řadu výhod (efektivní komunikace, vlastní propagace a zábava), ale i možné nevýhody. Jednou z nich je FAD (Facebook Addiction Disorder); behaviorální závislost na užívání Facebooku. K diagnostice je aplikovatelný model od Griffithse (2005). Jedná se o podskupinu závislosti zaměřenou na konkrétní sociální síť (Kopecký, 2011).

Amy Summers (2011) uvádí symptomy závislosti na Facebooku, velmi podobné symptomům Netolismu, které předkládají Kopecký (2011) a Nešpor (2000).

1. Zprvu dochází k nárůstu tolerance – k dosažení stejné míry uspokojení tráví uživatel na Facebooku více času než dříve.
2. Pokud tráví času méně je nespokojený a frustrovaný.
3. Po delší době bez Facebooku se objevují abstinenční příznaky jako stres, podrážděnost a úzkost.
4. Jsou utlumeny všechny aktivity, kromě trávení času na Facebooku. Schůzky "offline" nejsou preferované.
5. Na Facebooku je navazováno velké množství virtuálních vztahů s neznámými osobami, které tvoří 80 % přátel<sup>8</sup>.
6. Objevují se pocity bažení podobné jako u hazardního hraní.

Brailovskaia (Brailovskaia et al., 2018) přidává navíc tzv. time distortion, neboli zkreslení vnímání času. Uživatel má pocit, že na Facebooku tráví méně času než ve skutečnosti.

Facebook Addiction Disorder definoval Michael Fenichel pomocí pěti průvodních jevů (Kopecký, 2011).

---

<sup>8</sup> Označení pro kontakt v sociální síti Facebook.

1. Noční užívání Facebooku
2. Užívání delší než 1 hodina denně
3. Posedlost bývalými partnery, kteří jsou na Facebooku
4. Užívání na úkor práce či jiných povinností
5. Absence připojení k Facebooku vyvolává úzkostné pocity a stres

Tělesná a psychosociální rizika jsou totožná s těmi u netolismu.

## **5 Rizikové faktory vzniku závislosti**

Kopecký a Szotkowski (2017) rozděluje rizikové faktory do 4 kategorií

### **Psychopatologické faktory**

*Depresivní a úzkostné stavy, sociální fobie a obsedantně-kompulzivní poruchy.*

### **Osobnostní rysy**

*Hyperaktivita a impulzivita, vysoká úroveň dimenze temperamentu, nízká úroveň dimenze závislosti na odměně*

### **Vzorové užívání internetu**

*vysoký počet hodin strávených na internetu, využívání problémových aplikací apod.*

### **Aktuální situace**

*osamělost, stres, partnerské, pracovní a studijní problémy*

Riziko vzniku netolismu (a dalších virtuální závislosti) roste zejména u těch, kteří již mají problémy v reálném světě a ty kompenzují ve světě virtuálním. Zde pak hledají útočiště a svůj neúspěch v realitě nahrazují úspěchem v kyberprostoru (Kopecký, 2011). Netolismus se dostává do popředí nelátkových závislostí, a to především v zemích, kde dochází k rozvoji informačních technologií (Netolismus.cz, n.d.)

## 6 Další rizika spojená s online hraním

### 6.1 Sexting

Sexting lze definovat jako dobrovolné sdílení vlastních intimních materiálů jiné osobě. Bývá využíván v rané fázi vztahů, kde slouží k upoutání pozornosti partnera, flirtování apod. Sexting je možné chápat i jako nástroj pro potlačení nudy, *podle výzkumu (Kopecký, 2012, Szotkowski, 2014 cit. podle Kopecký, 2015) se nuda stává velmi častým důvodem pro sdílení intimních materiálů s vrstevníky zejména v prostředí sociálních sítí.*

Značnou roli při sextingu hraje i sociální tlak v rámci konkrétní sociální skupiny ze školní třídy nebo partnerského vztahu.

Povzbudit děti, že sexting je naprosto běžná věc, mohou celebrity, zpěváci, herci a další veřejné osoby, které sexting provozují. Další jsou televize a média upozorňující na tyto případy. (Kopecký, 2015)

### 6.2 Kybergrooming

Kybergrooming je označení pro chování, kdy se zpravidla dospělý člověk snaží vylákat nic netušící oběť na osobní schůzku anebo od ní alespoň získat intimní materiály.

Národní centrum bezpečnějšího internetu se přiklání k definování kybergroomingu jako psychické manipulace pomocí informačních a komunikačních technologií (Mašková, Lukášová, Pacák, & Brandejsová, 2012).

Častou technikou kybergroomeru je změna identity (vydávají se za někoho jiného) na sociálních sítích, nejčastěji za dítě v podobném věku jejich oběti.

Existují i případy, kdy se kybergroomer vydával za spolužáka okopírováním jeho Facebookového profilu. První věcí, kterou každý kybergroomer udělá je získání osobních kontaktů (Facebook, mobil apod.). Poté zjišťuje situaci dítěte, kde má počítač<sup>9</sup>, jak vychází s rodinou, má-li sourozence, kolik má kamarádů apod.

---

<sup>9</sup> Pokud dítě zmíní "veřejné místo", kde mohou volně procházet členové rodiny (např. kuchyň.), kybergroomer se většinou snaží o udržení jejich konverzace v tajnosti, nebo se úplně stáhne a pokusů o osobní schůzku zanechá.

Je zde snaha získat si důvěru dítěte a získat nějaké tajemství, které by bylo v budoucnu využitelné k vydírání oběti (Co je to kybergrooming?, n.d.)

*Pachatelé se často vydávají za někoho úplně jiného, než ve skutečnosti jsou: pokud se chtějí dostat do přízně osmileté dívky, často si hrají na stejně starou holčičku a povídají si s ní třeba o domácích mazlíčcích. U starších děvčat se jim může vyplatit vydávat se za osmnáctiletého chlapce apod. (Co je to kybergrooming?, n.d.).*

Typologie kybergroomerů převzatá z pracovního listu Národního centra bezpečnějšího internetu (Mašková, Lukášová, Pacák, & Brandejsová, 2012, 6 cit. podle Beneš, 2017)

### **Kvazivoyeur**

*Stačí se dívat, svou oběť sleduje prostřednictvím web kamery, postupně ji vede k co nejintimnějšímu chování a projevům, o osobní setkání se nesnaží. Jde mu o aktuální uspokojení sexuálních potřeb.*

### **Experimentátor**

*Baví se, než oběť zneužije Zvědavý, s radostí „ze hry“, nevypočitatelný. Zkoumá nejrůznější portály, mění vlastní identitu a do role se plně vžívá. V kontaktech je aktivní, svůj postup si plánuje, přizpůsobuje jej dle vývoje situace. Požadavky, návrhy a tlak na objekt svého zájmu cílevědomě zvyšuje, může mít „rozpracováno“ více obětí.*

### **Kriminálník**

*Svou oběť nebo získaný materiál prodá jeho cílem je získat oběť pro páčání trestné činnosti, dobrovolné nebo nedobrovolné. Většinou se jedná o výrobu a šíření pornografie nebo prostituci, někdy poskytuje za úplatu tipy pedofilům. Vlastní sexuální stimulace je pro něj druhotným ziskem.*

### **Duševně nemocný**

*Nemá náhled, chová se na základě akutních popudů a pohnutek. Jeho prožívání a chování záleží na typu onemocnění nebo stupni mentální retardace. Může být neschopen přiměřené orientace v situaci a ovládat své chování. Chápání sociálních nebo právních norem je u něj omezené či zcela vymizelé. Nejrůznější kombinace výše uvedených typů kybergroomerů a jejich motivů jsou možné.*

## 7 Počítačové hry

Počítačová hra je druh software určený pro zábavu a trávení volného času. Můžeme je dělit podle žánru, počtu hráčů, platformy, obchodního modelu, případně grafického zpracování atd.

### 7.1 Vybrané žánry počítačových her

#### 7.1.1 RPG a MMORPG<sup>10</sup> (Massive multiplayer online role playing game)

Hráči se setkávají v online prostředí a velice často nevnímají čas strávený před obrazovkou. Hra je schopna zajistit všechny potřeby, *v případě, že z principu nemůže k uspokojení potřeby dojít (např. u fyziologických potřeb), jednoduše hráč potřebu potlačí* (Kopecký, 2015, s. 103). Hráči online MMORPG her jsou zvláštní kategorií, sdružují stovky či tisíce hráčů v reálném čase (pravděpodobně nejznámějším titulem MMORPG je World of Warcraft od společnosti Blizzard Entertainment). Nezřídka kdy umožňuje tento žánr her sdružování hráčů do klanů, kde probíhá utvrzování zažitých cyklů (např. student hraje každý den po škole WoW). Implementace klanů v počítačových hrách doslova vyžaduje aktivní hraní, motivátorem může být prvek soutěživosti mezi jednotlivými klany, hodnotné virtuální ceny za umístění v žebříčcích nebo jen získání respektu u ostatních hráčů.

#### 7.1.2 FPS (First person shooter)

"Střílečka" z pohledu první osoby, pro jednoho i více hráčů. V případě multiplayeru vzniká soutěživost mezi jednotlivými hráči nebo týmy. Pokud jsou přítomny mikrotransakce, nakupují se přes ně hlavně "kosmetické" předměty, které nemají vliv na hru samotnou (Evans-Thirlwell, 2017).

#### 7.1.3 MOBA

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) je herní žánr. Zrodil se ze Starcraftové mapy nazvané *Aeon of Strife* ze které postupně vznikla hra *Defence of the Ancients (DotA)*. Cílem hry je zničit základnu protivníků (opevněné budovy v protilehlých rozích mapy). Hráč

---

<sup>10</sup> V případě mobilních aplikací a her jsou zde tzv. push notifikace nabádající k opětovnému hraní/užívání. Vše je navrženo, aby koncový uživatel strávil v aplikaci či hře co nejvíce času.

ovládá jednotky zvané „hrdinové“ (pozn. název se může lišit podle typu hry). Mimo hrdinů jsou zde ještě jednotky ovládané AI tzv. „creepy“ a neutrální jednotky. Stejně jako u RPG her hráči zvyšují level svého hrdiny a za zlato získané za zabíjení nepřátelských „creepů“ nakupují vybavení (Urban Dictionary, n.d.).

#### **7.1.4 RTS**

Strategie v reálném čase (Real Time Strategy) je podžánr videoher. Úkolem hráče je soustředit se na využití prostředků k vybudování jednotek a porážce soupeře. Strategické hry v reálném čase jsou často přirovnávány k tahovým strategickým hrám, kde každý hráč má čas na pečlivé zvážení dalšího kroku, aniž by se musel starat o aktuální aktivitu svého soupeře (Techopedia, n.d.-c).

Zařazení do některých žánrů je spíše subjektivní záležitostí, stejně jako tvorba samotných žánrů samotné.

## **7.2 Klasifikace PC her**

### **Podle počtu hráčů**

- Hra pro jednoho hráče
- Hra pro více hráčů (na jednom zařízení)
- Hra pro více hráčů (online)
- Kombinace výše zmíněných

### **Podle platformy<sup>11</sup>**

- PC, Linux, Mac
- XBox, PlayStation
- Nezávislé na platformě – webový prohlížeč

## **7.3 Obchodní modely**

### **7.3.1 Hra zdarma**

Skutečně zdarma mnoho her není, nejčastěji je možné se setkat s obchodním modelem freemium. Často se jedná o open-source hry vyvíjené komunitou nadšenců.

---

<sup>11</sup> Mobilní zařízení nejsou uvedena.



### 7.3.2 Hra k zakoupení

Pravděpodobně stále nejrozšířenější model, je nutné zaplatit jednorázový poplatek za hru (zakoupit licenci) a tu je možné hrát.

### 7.3.3 Hra zdarma s mikrotransakcemi (patří sem tzv. Freemium model)

Hru jako takovou, je možné hrát zdarma. V případě, že se jedná o freemium model je nutné do hry investovat nemalé částky (1000 Kč / měsíc<sup>12</sup>), aby se předešlo několika hodinovému čekání (jako příklad uvedu strategii, kde se budují města; neplatící uživatel může jednou za 24 hodin postavit 1 budovu a pak je nucen čekat, ovšem pokud využije mikrotransakce<sup>13</sup> zaplatí určitou částku, tak je čekací doba je přeskočena).

### 7.3.4 Placená hra s mikrotransakcemi

Obdobné jako u předchozího modelu s rozdílem, že je nutné hru zakoupit.

## 7.4 Vybrané počítačové hry

V této podkapitole jsou blíže popsány počítačové hry.

### 7.4.1 Counter Strike: Global Offensive

Counter Strike: Global Offensive je nástupce FPS (First Person Shooter) hry Counter Strike<sup>14</sup> z roku 1999. Ve hře soupeří dva týmy v plnění různých úkolů, které se mohou lišit podle hrané mapy. Vítěz vzejde z počtu vyhraných kol (Valve Corporation, n.d.-d).

### 7.4.2 Dota 2

DotA 2 je kompetitivní týmová hra MOBA ve stylu RTS s RPG prvky. Dva soutěžící týmy (Radiant a Dire) se skládají z pěti hráčů. Hlavním cílem v DotA 2 je zničit nepřátelskou pevnost (Ancient). Ke každému Ancientu vedou 3 cesty (ve hře zvané linky). Namísto budování armád jako v klasických RTS hrách, v DotA ovládá každý hráč jen jednu postavu (tzv. hrdinu). Jedná se o jednotku s jedinečnými schopnostmi a vlastnostmi, které lze

---

<sup>12</sup> Odhad autora.

<sup>13</sup> Mikrotransakce bývají opakované, pokud si uživatel kupuje nějaké zvýhodnění do hry, je vždy časově omezeno.

<sup>14</sup> Původní Counter Strike byl módem do hry Half Life.

v průběhu hry dále vylepšit. K vylepšení postavy (úrovně) je nutné získat zkušenostní body, které jsou hráčově postavě přičteny ve chvíli, kdy v jeho okolí zemře nepřátelský hrdina nebo creep (AI jednotka z MOBA her). Každá úroveň zvyšuje atributy hrdiny a přidává hrdinovi zkušenostní bod, který může být použit k odemknutí nebo vylepšení některé z jeho schopností. Mimo schopností, které jsou neměnné, jsou zde také předměty, které vylepšují atributy, popř. přidávají další schopnost. K zakoupení těchto předmětů je třeba zlato, průběžně získané v průběhu hry (tzv. pasivní příjem), za zabíjení nepřátelských jednotek (creepů a hrdinů) a ničením nepřátelských budov. DotA 2 klade velký důraz na taktiku a koordinaci týmů, velký vliv na úspěch má i výběr hrdiny („DotA 2 – DotA 2 Wiki“, 2019).

### **7.4.3 League of Legends**

League of Legends je kompetitivní online hra, která spojuje rychlost a intenzitu RTS (Real Time Strategy) s RPG (Role Playing Game) prvky. Princip hraní je téměř totožný s výše zmíněnou hrou DotA 2 (Riot Games, n.d.).

### **7.4.4 Overwatch**

Overwatch je týmová multiplayerová střílečka z pohledu první osoby vyvinutá a publikovaná společností Blizzard Entertainment. Hráči hrají ve dvou šestičlenných týmech a vybírají z více než 30 postav (hrdinů). Hrdinové se liší podle role (tank, damage, support), obtížnosti a schopností. Podobně jako v CS:GO se i zde liší cíl hry podle mapy nebo vybraného herního módu (Wikipedia Contributors, 2019).

### **7.4.5 PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG)**

PUBG je kompetitivní střílečka s důrazem na přežití. Jedná se o tzv. battle royale hru<sup>15</sup>. Hlavním cílem hráče je zůstat jako poslední naživu na stále se zmenšující herní ploše.

---

<sup>15</sup> Battle Royale je žánr, který už byl ve hrách k vidění před mnoha lety. Opravdový boom ale zažil teprve nedávno díky hře PlayerUnknown's Battlegrounds. Od té doby se trh zaplnil všemi možnými hrami tohoto žánru a trend rozhodně nehodlá zastavovat. Žánr se vyznačuje hratelností "poslední zůstává". Na velkou mapu je vysazeno několik desítek hráčů a přežije vždy pouze jeden, případně jeden tým. Je na vás, co najdete za vybavení a kterou strategii k přežití zvolíte (Doupě.cz, n.d.).

## 7.5 Vybrané platformy pro digitální distribuci her

### 7.5.1 STEAM

**Steam** je online platformou pro nákupy počítačových her a software. **Steam** vytvořila **Valve Corporation** k distribuci aktualizací a patchů (tj. programových záplat, oprav) pro své hry. První hrou využívající tuto platformu byla Half Life. V současné době je Steam využíván i jako sociální síť pro hráče (Valve Corporation, n.d.-a cit. podle Beneš, 2018).

### 7.5.2 UPlay

UPlay je platforma společnosti Ubisoft.

### 7.5.3 Epic Games Store

O platformě Epic Games bylo více slyšet teprve nedávno. Většině hráčů se pravděpodobně vybaví jako herní klient pro hru Fortnite (battle royale). V posledních měsících se začal Epic Games Store rozrůstat a přebírá studia službě Steam. Hlavním lákadlem na vývojáře her jsou výhodnější podíly z prodejů, hráče si platforma získává hrou zdarma každé dva týdny (Epic Games, n.d.).

### 7.5.4 Origin

Platforma pro distribuci a her a herní klient společnosti Electronic Arts. V minulosti nabízel podobně jako Epic Games Store hry zdarma („on the house“).

### 7.5.5 Discord

Discord je software původně určený pro komunikaci hráčů během hraní. V posledních letech nabyl na popularitě a vývojáři se rozhodli začít s digitálním distribuováním her. Vzhledem k tomu, že má Discord každý den aktivních nejméně 14 000 000 hráčů, měl zvýhodněné postavení oproti dalším začínajícím platformám (Discord, n.d.).

## 7.6 Průměrný vyznavač gamingu

Termín gambling je velice často zaměňován s pojmem gaming. Reith (2007 cit. podle Bankse, 2014, s. 3) uvádí, že gaming bývá spojován se zábavou a volným časem a je proto velice často používán v hazardním průmyslu namísto gamblingu, který bývá obecně chápán

negativně a evokuje myšlenky spojené se ztrátou finančních prostředků v důsledku hazardního hraní.

Podle tiskové zprávy společnosti Intel, tráví průměrný hráč u počítače 3 hodiny denně (39 %, n = 6 000). Zpráva vychází z ankety, na které se podílela společnost Intel společně s herním portálem GamePark.cz.

*„Na počátku stála snaha zjistit, jak vypadá typický fanoušek počítačových her“ tak přišla na svět anketa, do které se zapojil velmi reprezentativní vzorek téměř šesti tisíc lidí. Průzkum ukázal, že hráči jsou normální mladí lidé, kteří nejsou fixováni pouze na svůj počítač, svůj čas tráví aktivně a nijak výrazně se kromě své záliby neodlišují od svých vrstevníků“ - Pavel Svoboda, PR manažer společnosti Intel (Kočí, 2010).*

Většina účastníků ankety (98 %, n = 6 000) jsou muži ve věku mezi 13–25 lety. Pro tvůrce ankety byl překvapivý zájem hráčů o politiku, 67 % z nich by chtělo jít k volbám (i za předpokladu, že jsou nezletilí), 16 % by o případné účasti ve volbách uvažovalo a zbývajících 18 % respondentů by k volbám nešlo (Kočí, 2010).

## 8 Hráčské komunity a portály

Hráčskou komunitu lze charakterizovat jako sociální skupinu, která vzniká v online prostředí a sdružuje osoby se zájmem o stejnou počítačovou hru, popř. hry stejného žánru. Komunity je možné rozdělit podle vzniku na přirozené a uměle vytvořené.

Uměle vytvořenou komunitou může být i herní portál, založený za účelem zisku. Nejvíce členů mají oficiální skupiny komunity služby Steam. Herní portály mají jen zlomek členů v porovnání s oficiálními skupinami. Skupiny ve Steam Community můžeme dále rozdělovat na oficiální a uživatelské. Oficiální se vždy vztahují ke konkrétní hře, kdežto uživatelské mohou být vytvořeny jakýmkoliv uživatelem, za libovolným účelem (Valve Corporation, n.d.-a).

Herní portály vznikají za účelem zisku, ovšem návratnost investovaných prostředků je dlouhodobá záležitost. Princip spočívá v založení serveru a webové stránky. Serverem je myšlen počítač s nainstalovaným softwarem pro danou hru. První měsíce se musí vlastník soustředit na vybudování uživatelské základny, aby se pokryla alespoň část měsíčních výdajů za servery.

Finanční prostředky jsou získávány především z tzv. VIP aktivací účtů, které zpravidla poskytují zvýhodnění oproti běžným hráčům. Některé hostingy nabízejí implementované SMS platby už se zakoupením serveru<sup>16</sup>. Prodej VIP členství odpovídá obchodnímu modelu zvanému freemium.

V současnosti existuje nejvíce herních portálů zaměřených na Minecraft a Counter Strike 1.6. Herní portály samy o sobě nepodporují hazardní hraní, ale pravidelné VIP platby od nezletilých mohou v budoucnu docílit podobného efektu<sup>17</sup>. Nezletilí si podle názoru autora zvyknou na fakt, že utrácení za tento druh virtuálního zboží je naprosto běžnou součástí hraní. Nemají daleko k nakupování virtuálních herních předmětů, které navíc podporují vývojáři samotných her<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> Cena pronájmu kvalitního serveru se může pohybovat v řádech několika tisíc korun.

<sup>17</sup> = platí za výhody; když platit přestanou, nemají výhody a jsou z nich opět jen „obyčejní hráči“

<sup>18</sup> Nákupy virtuálních herních předmětů jsou pro vývojáře nezanedbatelným zdrojem zisku

SMS platby za VIP aktivaci na server bylo možné poprvé setkat v roce 2010 (Gamesites.cz, n.d.).

Tento druh plateb je pro příjemce finančních prostředků značně nevýhodný, poskytovatel služeb získává až 50 % z celého obnosu. Jejich 'výhodou' je poměrně snadná dostupnost pro děti, které jsou také návštěvníky herních portálů (AXIMA spol. s.r.o., n.d.).

Pro chod herního portálu nestačí jeden nebo dva lidé, je nutné mít dostatek správců (adminů) pro každý server (v tomto kontextu myšleno jako herní, pro určitý počet uživatelů). Admini se starají o nastavení serveru, nainstalované paginy (zásuvné moduly dodatečných funkcí) a v neposlední řadě také dohlíží na běžné hráče, aby nepodváděli, nebo nekazili hru ostatním nevhodným chováním. V krajních případech je admin oprávněn udělit ban<sup>19</sup>. V případě oprávněného permanentního banu umožňuje většina herních portálů tzv. unban<sup>20</sup> výměnou za VIP výhody, což znamená, že se hráč vzdá zaplacených výhod. Pokud hráč neměl VIP zaplacené, je nucen poslat prémiovou SMS; tedy za předpokladu, že chce hrát na daném portálu i nadále (PEto, 2013; Gamesites.cz, n.d.).

Nábor nových adminů probíhá podobně jako výběrové řízení. Uchazeč podá žádost (viz příloha: žádost o admin práva) na web a starší admini (plnoletí s určitou dobou strávenou na portálu) se vyjadřují k jeho žádosti. Podle jejich hodnocení se rozhoduje hlavní admin, velice často majitel portálu, o přijetí či nepřijetí uchazeče, některé portály vyžadují pohovor uskutečněný přes internet (PEto, 2013).

Výnosnost herních portálů se podle autora staví na nízkých udržovacích, velkou část práce mohou zastávat nezletilé děti, které nejsou placeny – odměnou je jim může už funkce sama. Získají moc nad ostatními hráči na serveru, pocit "že na to prostě mají" anebo jen radost ze svěřené zodpovědnosti a vložené důvěry. Jejich práce je pro budoucí fungování herních portálů zcela zásadní. V některých případech nebývá placen ani hlavní administrátor.

Mimo herních portálů existují i tzv. portály e-sportové či ligové. Ty zpravidla nemají vlastní servery, zaměřují se spíše na organizaci soutěží a turnajů. Na rozdíl od prvního druhu

---

<sup>19</sup> Zákaz vstupu na server.

<sup>20</sup> Zrušení zákazu vstupu na server.

portálů, je u e-sportových převažující finanční příjem z reklam a affiliate odkazů<sup>21</sup>. Odměny pro vítěze turnajů a lig jsou velmi často sponzorovány nějakou větší firmou (Intel, Benq, SteelSeries, apod.). Online turnaje u většiny her probíhají stylem "pavouka", na zápas je vymezena jedna hodina. Tzv. offline turnaje, které probíhají v hernách, mají winners bracket a losers bracket<sup>22</sup>; je zde snaha, aby nevypadl 2. nejlepší tým, pokud by v prvním kole potkal nejlepší tým. Důvodem může být ztráta atraktivnosti soutěže a obchodní zájem (Playzone.cz, n.d.- b).

Zápisné je vyžadováno především u prestižních turnajů, kde se hraje o hmotné ceny.

Nejstarším e-sportovým portálem v ČR je PlayZone.cz (do roku 2008 vystupoval pod jménem United-Games.cz), ten pořádá noční turnaje (tzv. Night cups), kterých se může zúčastnit kdokoli. Podmínkou je mít účet bez banu na PlayZone.cz a vyplněné STEAM ID<sup>23</sup> (Playzone.cz, n.d.-a).

Kromě menších turnajů, které jsou většinou krátkodobou záležitostí, pořádá portál také ligy (leagues). Ty trvají zpravidla 5–10 měsíců (ve školním roce), na léto je připravena prázdninová liga (pre season). Za výhry v ligových zápasech získávají týmy (příp. jednotlivci) body. Systém bodování je podobný ELO rating systému známému především z šachů. Deset nejlepších týmů má možnost zúčastnit se offline finále v herně o pokusit se získat medaili (Playzone, n.d.-a).

Herní komunity, dle mého názoru, podporují a dále utvrzují hráče v nevhodném užívání financí, protože to zcela vyhovuje jejich obchodnímu modelu. Tyto komunity existovaly o několik let dříve před vznikem samotných hazardních prvků ve hrách. Působí na mne dojmem, že navádějí děti (viz. věková základna hráčů) ke gamblingu. Progamigová scéna

---

<sup>21</sup> Odkaz na zboží či službu, u kterého je možné identifikovat stránku ze které zákazník přišel a vyplatit portálu případnou provizi.

<sup>22</sup> Winners a losers bracket jsou uspořádání turnaje formou pavouka - vítěz winner bracket hraje proti vítězi losers bracketu

<sup>23</sup> Steam ID je unikátní identifikátor účtu ve službě Steam. Pomocí něhož lze bezpečně určit identitu hráče (respektive účtu). V minulosti se obchodovalo s tzv. krátkými Steam ID (běžné ID má 8 znaků, ovšem účty vytvořené v září roku 2001 měly ID kratší). Kratší ID bylo známkou prestiže, vlastník takového ID byl považován za "old school".

tvoří tlak na hráče ohledně získávání nových předmětů. Profesionální hráči získávají většinu drahých věcí z pochopitelných důvodů od sponzorů, ale to už fanoušci nevidí. Majetek v herních předmětech je podle mého názoru známkou jisté prestiže mezi hráči.



## **9 Hazardní hraní v počítačových hrách**

### **9.1 Gambling a hazardní hraní**

Porucha spočívá v častém a opakovaném hraní hazardních her, které převládá na úkor jiných činností. Gamblerů mohou riskovat ztrátu zaměstnání, zadlužit se či začít páchat trestnou činnost k získání finančních prostředků jako kompenzaci prohry. Většina hráčů popisuje silné puzení ke hře, kterému je velice obtížné odolat, myšlenky na hraní se objevují nejčastěji ve stresových obdobích. Sociální důsledky patologického hráčství mohou být: zchudnutí, narušení rodinných vztahů a rozkol osobního života (Nešpor, 1999, s. 16 cit. podle Beneš, 2018). Na hazardních hrách je dle Nešpora nejnebezpečnější výhra, ať už skutečná nebo jen ta, o které člověk pouze sní. Patologičtí hráči často popisují, že jim problémy začaly krátce po nějaké výhře. Je to právě výhra, která vyvolává bažení čili silnou touhu po hazardní hře (2006, s. 10 cit. podle Beneš, 2018).

Termín gambling je velice často zaměňován s pojmem gaming. Reith (2007 cit. podle Beneš, 2018) uvádí, že gaming bývá spojován se zábavou a volným časem a je proto velice často používán v hazardním průmyslu namísto gamblingu, který bývá obecně chápán negativně a evokuje myšlenky spojené se ztrátou finančních prostředků v důsledku hazardního hraní (Beneš, 2018).

### **9.2 Hazardní hraní v počítačových hrách**

Přístup k online kasinům je pro děti a mladistvé mnohem snazší, než tomu bylo dříve. To může být způsobeno politikou nelegálních kasin a hazardních portálů, které nevyžadují ověření identity sázkaře, a ani nezjišťují, zda dosáhl plnoletosti. U českých sázkových kanceláří (např. Fortuna) je pro dokončení online registrace nutná osobní návštěva pobočky a předložení platných identifikačních dokladů (Beneš, 2018).

Prostřednictvím některých počítačových her se dětem a mladistvým otevírá svět hazardu. V čem to spočívá? Tyto hry zpravidla umožňují uživateli získat virtuální předměty, tedy něco, co existuje pouze jako abstraktum v rámci dané počítačové hry, za což se ale platí reálnými penězi. V tuto chvíli neřešíme, jakou cestou jsou předměty získávány, zajímá nás, jestli je možné s nimi obchodně manipulovat - tj. měnit jejich majitele či je vyměňovat. Jakmile se objeví na trhu hra tohoto typu, téměř vzápětí vznikne řada webových portálů,

věnovaných hazardním hrám a zprostředkujících výměny virtuálních předmětů za úplatu. Nezletilý může také sázet přímo ve hře, aniž by si to uvědomoval. Stačí si koupit za reálné peníze klíč a otevřít jím fiktivní truhlu s neznámým obsahem (anglicky case) (Beneš, 2018).

### 9.3 Terminologie

Terminologie se liší podle typu hry. Nejvíce zmiňovaným termínem bude pravděpodobně **inventář**, ten původně znamenal ve spojení s počítačovou hrou výčet všech předmětů, které má hráč u sebe na dané uložené pozici popř. v aktuálním stavu hry. S příchodem inventáře na Steamu vznikly nové předměty uložené v cloudu<sup>24</sup>, které už nebyly svázány s uloženou pozicí ve hře, ale s uživatelem/hráčem. V tomto odstavci bude pojem inventář použit ve smyslu výčet virtuálních herních předmětů ve vlastnictví konkrétního uživatele služby Steam (Beneš, 2018).

Steam nabízí službu komunitního tržiště pro uživatele s ověřenou kreditní kartou, kteří ho mohou využívat k nákupu a prodeji virtuálních herních předmětů, sběratelských karet, pozadí na profil nebo emotikonů. Všechny obchody jsou uskutečňovány za reálné peníze. Tato služba není zdarma, jak by se na první pohled mohlo zdát. Z ceny každé prodané položky se strhne poplatek pro komunitní tržiště (5 % z celkové ceny prodávané položky), dále poplatek podle typu hry (obvykle 10 % z celkové ceny). V případě prodeje položky za 100 €, obdrží prodávající pouze 85 € (Valve Corporation, n.d.-b cit. podle Beneš, 2018).

Posledním pojmem jsou odznaky ve službě Steam, uživatelé za průběžné hraní získávají sběratelské karty. Po složení celého balíčku (přibližně 5 - 8 karet) získává hráč odznak pro hru, ze které posbíral karty. Některé odznaky lze získávat opakovaně a tím vylepšovat původní odznak. Každé takové vylepšení či získání nového odznaku je odměněno zkušenostními body na Steam profil. Uživatel s dostatečným počtem zkušenostních bodů dosáhne nové úrovně profilu ve službě Steam a zpravidla obdrží pozadí na profil a emotikony (Valve Corporation, n.d.-c cit. podle Beneš, 2018).

Steam je možné použít k přihlášení na webové stránky třetích stran po překonání nulté úrovně profilu. Minimální požadovaná úroveň odfiltruje část duplicitních účtů a v

---

<sup>24</sup> Online úložiště

neposlední řadě také BOTů. Dosažený level na Steamu je naprosto irelevantní pro hraní (Beneš, 2018).

#### 9.4 Virtuální herní předměty (skiny)

Virtuální herní předměty (jsou také užívány termíny in-game items nebo skins) jsou implementované v řadě her (velká část je distribuovaná prostřednictvím služby Steam). Jejich účel bývá zpravidla čistě kosmetický (ovlivňují vzhled; např. herní postavy – doplňkové oblečení, brnění, vlasy; nástroje – barevný motiv na zbraň), existují i ojedinělé případy her, u kterých tyto předměty mohou poskytnout svému vlastníkovvi výhody oproti ostatním hráčům (Beneš, 2018; Beneš, 2017).

U her z platformy Steam je možné předměty vyměňovat mezi uživateli a prodávat na Steam tržišti. K výměně kus za kus dochází pouze zřídka, cena předmětů se může pohybovat od 3 centů až do několika tisíc eur. Určuje ji několik faktorů, nejdůležitějším z nich je nabídka a poptávka podobně, jako na burze. Orientačním ukazatelem ceny je *vzácnost předmětu*, což je rozdělení na kategorie podle četnosti výskytu (Beneš, 2018).

U některých her mají předměty ještě detailnější rozdělení. Jedna z nejrozšířenějších her, **Counter Strike: Global Offensive** rozděluje předměty na 5 kategorií podle kvality (Beneš, 2018).

Tabulka 1

*Kvalita herních předmětů a jejich procentuální zastoupení v oběhu*

Exterior (Kvalita)	Cena v eurech	Drop rate
Exceedingly Rare ★	50 – 10 000	0.45 %
Covert	2 – 2 000	1.01 %
Classified	0.40 – 1 000	3.30 %
Restricted	0.03 – 300	14.98 %
Mil-Spec	0.03 – 300	69.94 %
Industrial grade	0.03 – 10	-
Customer grade	0.03 – 10	-
Contraband	700 - 1200	-

*Poznámka:* Data o cenovém rozmezí jednotlivých předmětů jsou převzata ze stránky CSGOStash.com a drop rate (četnost výskytu předmětů dle typu v truhle) z csgoarray.blogspot.cz.

(CSGOArray, 2014 cit. podle Beneš, 2017)

Tabulka 2

*Kvalita herních předmětů a jejich procentuální zastoupení v oběhu (StatTrack<sup>25</sup>)*

Vzácnost	Cena v eurech	Drop rate
Exceedingly Rare ★ (Mimořádná)	60 - 10 000	< 0.1 %
Covert (Skrytá)	5 - 1 200	0,09 %
Classified (Tajná)	10 - 500	0,27 %
Restricted (Zakázaná)	1 - 300	1,74 %
Mil-Spec (Armádní)	1 - 300	8,18 %
Industrial grade (Prověřená)	0.03 - 100	-
Consumer grade (Neotestovaná)	0.03 - 100	-
Contraband (Pašovaná)	1300 - 3200	-

*Poznámka:* Data o cenovém rozmezí jednotlivých předmětů jsou převzata ze stránky CSGOStash.com a drop rate (četnost výskytu předmětů dle typu v truhle) z csgoarray.blogspot.cz. (CSGOArray, 2014 cit. podle Beneš, 2017)

Tabulka 3

*Četnost výskytu předmětů v truhle rozdělená podle jednotlivých vzácností.*

Vzácnost	Četnost výskytu rozdělena dle vzácnosti předmětu
Exceedingly Rare (knife)	5
Exceedingly Rare StatTrak	0
Covert	11
Covert StatTrak	1
Classified	36
Classified StatTrak	3
Restricted	163
Restricted StatTrak	19
Mil-spec	761
Mil-spec StatTrak	89
Celkový počet otevřených truhel 1088	

Pozn: Zdroj dat (CSGOArray, 2014 cit. podle Beneš, 2017) Data jsou posbírána z 21 videí, kde streamerů a youtubeři otevřeli 1088 truhel.

Tabulka 4

*Pojmenování předmětů podle vybraných her a vývojářů*

Valve	Bluehole	Facepunch
CS:GO	DotA 2	PUBG
		H1Z1

<sup>25</sup> Dražší verze běžných skinů opatřená počítadlem.

Exceedingly Rare ★	Immortal	-	Limited time
-	Arcana	-	Promotional
Covert	Ancient	-	Premium edition
Classified	Legendary	-	Ultra Rare
Restricted	Mythical	-	Rare
Mil-Spec	Rare	Rare	Uncommon
Industrial grade	Uncommon	Uncommon	-
Consumer grade	Common	Common	Common
-	Seasonal	-	-
Contraband	-	-	-

Kategorie contraband vznikla díky designérovi, který ukradl cizí návrh a následně z něj vytvořil texturu pro skin. Po vypuknutí plagiátorského skandálu musel být předmět stažen. Uživatelům, kteří byli dostatečně rychlí a získali tento předmět otevřením truhly byl v inventáři ponechán. V současné době patří mezi nejvzácnější a nejdražší předměty. Původní třída předmětu byla Covert (Messner, 2016).

Arcana je speciální vzácnost ve hře Dota 2 s uměle nastavenou cenou. Předměty s touto vzácností se dají zakoupit přímo ve hře po omezenou dobu, jde o limitovanou edici, u které se počítá, že po ukončení prodeje začne cena stoupat („Dota 2 Store“, n.d.).

Cena virtuálních herních předmětů jde s kvalitou dolů, některé předměty mohou být kvalitě factory new natolik vzácné, že je cena oproti minimal wear několikanásobně vyšší. Kvalita má vliv na celkový vzhled předmětu, s klesající kvalitou můžeme pozorovat škrábance a další znaky opotřebení, aby to nebylo úplně jednoduché, dva stejné předměty se stejnou kvalitou nejsou zcela identické – na vzhled působí také tzv. random seed a float value. Samotný předmět si lze představit jako vrchní texturu na původním modelu s původní texturou. Float value určuje kolik procent povrchu s vrchní texturou bude viditelné (Beneš, 2018).

#### **9.4.1 Získávání herních předmětů**

##### **Náhodné během hraní (random drop)**

Předměty lze získávat různými způsoby, nejčastější způsob je náhodně během hraní (v orig. drop). Při něm není možné získat nic cenného (tj. max 5€, průměrná cena se pohybuje kolem 10 centů). Hráč má největší pravděpodobnost získat truhlu, ke které je nutné dokoupit klíč za reálné peníze. Ve hrách existuje garantovaný drop, jedná se o milník, po jehož překročení získá uživatel předmět (podobně jako v případě náhodného dropu se zpravidla nejedná o nic cenného) (Beneš, 2018).

##### **Otevírání truhel**

Z truhly lze získat cennější předměty než samotným náhodným dropem během hraní. K otevření je nutné zakoupit klíč za reálné peníze (jejich cena se pohybuje u většiny her okolo 2 eur). Po otevření hráč obdrží náhodně vybraný předmět z přiloženého seznamu<sup>26</sup>. Animace otevírání truhly připomíná otáčení kotoučů na výherním automatu (Beneš, 2018).

##### **Nákup**

Uživatelé mohou předměty nakupovat přímo ve hře nebo na komunitním tržišti služby Steam. Po nákupu ve hře obdrží uživatel sběratelské karty (Beneš, 2018).

##### **Nákup předmětů od jiných uživatelů**

Prodávat virtuální herní předměty jiným hráčům za reálné peníze je poměrně nebezpečné. Jako příklad uvedu nabídky na CSGOLounge.com, kde je nejčastěji vyžadovanou platební metodou PayPal. Podvodná metoda, kterou tito lidé využívají se nazývá chargeback (ze strany banky se jedná o ochranu spotřebitele používaná při krádeži karty). Na účet prodávajícího peníze sice dorazí, ale nezůstanou tam dlouho. Podvodník totiž zavolá do své banky (popř. kreditní společnosti) a řekne, že mu byly odcizeny přístupové údaje nebo kreditní karta. Platba je ze strany banky stornována a prodávající končí bez předmětu i bez peněz (Ecommerce Platforms, n.d.).

---

<sup>26</sup> Tento seznam bývá součástí popisu truhel.

## Výměna

Steam umožňuje uživatelům vyměňovat herní předměty. Tato funkce umožnila vznik hazardních portálu s herními předměty.

### 9.4.2 Hazardní portály a stránky zprostředkovávající výměny předmětů

Existuje velké množství stránek, které mladistvým umožňují hrát hazardní hry s herními předměty. Drtivá většina těchto webů neověřuje věk hráčů. Stránky zprostředkovávající výměny zpravidla neuchovávají virtuální herní předměty ve svém inventáři. Slouží pouze jako fórum, kde uživatelé nabízí a poptávají herní předměty.

*“[H] Karambit Fade (Fn) [W] Knife downgrade + sweets”.*  
*[H] znamená "have", co uživatel nabízí [W] značí co chce získat*  
*výměnou.*

Karambit Fade je herní předmět z Counter Strike: Global Offensive v ceně 370 – 500 €. Fn (Factory New) určuje kvalitu předmětu (Valve Corporation, n.d.-b, cit. podle Beneš 2018). Poptávající se snaží získat více, než dává. Předměty je možné rovněž nabízet a poptávat v uzavřených skupinách na sociálních sítích (Beneš, 2018).

### Hazardní portály

Rozšířené jsou především sázení na e-sport zápasy, ruleta, mini hry nebo imitace otvírání beden. Na těchto portálech bývají předměty vyměňovány za body. Herní předměty i body reprezentují reálné peníze (Beneš, 2018).

Hazardní portály zmíněné níže jsou pouze vybrané příklady. Vzhledem k množství těchto stránek by bylo obtížné i vytvoření jejich seznamu.

### CSGOLounge.com a DotA2Lounge.com

Pravděpodobně nejpopulárnější stránky pro výměnu herních předmětů, které nenabízejí služby prostředníka (tj. nemají herní předměty u sebe). V případě výměny herního předmětu za reálné peníze je velké riziko podvodu. Stránka umožňuje přihlášení přes účet Steam a odesílání obchodních nabídek. V minulosti bylo možné na stránce sázet na e-sport zápasy. Hráč mohl vsadit až 4 herní předměty s maximální hodnotou \$ 75. Maximální možná sázka

na zápas byla \$ 300. Pro zkušené sázkaře nebyl problém vytvořit si více účtů ve službě Steam a vsadit daleko vyšší částky (Borewik, n.d. cit. podle Beneš, 2018; Beneš, 2017).

### **OPSkins.com**

Nejpopulárnější stránka pro nákup a prodej herních předmětů za reálné peníze. Patří mezi nejlépe zabezpečené stránky, což dává smysl vzhledem k milionovým obrátům. Web se postará o vše, přijme peníze a pozdrží herní předměty než se ověří platba (OPSkins.com - CS:GO Marketplace, n.d. cit. podle Beneš, 2018).

### **Hellcase.com**

Hellcase patří mezi novější stránky, je online teprve od konce roku 2016. Překvapivě už ve svých začátcích měla velkou základnu hráčů. Liší se od většiny hazardních portálů, protože se zde otevírají truhly s předměty podobně jako ve hrách. Své příznivce získala nejspíše každodenním dárkem, který naučí uživatele pravidelně navštěvovat stránku. Ceny jednotlivých truhel se liší podle slibovaného obsahu (Hellcase.com, n.d. cit. podle Beneš, 2018).

## **9.5 Jsou virtuální truhly (lootboxy) podobné hazardnímu hraní?**

Do roku 2018 bylo k problematice gamblingu v počítačových hrách dostupných jen velmi málo zdrojů, z nichž by bylo možné čerpat. Informace o gamblingu lze čerpat spíše z médií a populárně naučných časopisů, nežli z vědeckých periodik a odborných publikací.

Dostupné výzkumy se zaměřují především na motivaci hráčů pro hazardní hraní v počítačových hrách a porovnávání s klasickým gamblingem, resp. na zmapování ekosystému, v jakém koexistují e-sport a gambling.

Mark Griffiths z International Gaming Research Unit z katedry psychologie na Nottingham Trent University z Velké Británie zkoumá, zda je otevírání lootboxů gambling nebo gaming (tj. součást hry, herního zážitku). Banks (2014) zmiňuje, že gambling v kasinech bývá často označován za gaming, aby nepůsobil negativním dojmem. Výsledky Griffithsova výzkumu jsou rozporuplné, velký vliv má právní definice hazardního hraní v daném státě, kde je výzkum prováděn (Griffiths, 2018).



Britská Gambling commission ve své zprávě za rok 2018 zaznamenala čtyřnásobný nárůst nezletilých gamblerů za poslední dva roky. Zpráva The Young People and Gambling (ekvivalent k české Výroční zprávě o hazardním hraní) přináší statistiku, podle které 39 % dětí ve věku 11 - 16 let použilo své finanční prostředky na hazardní hraní, 14% dotázaných v předchozím týdnu. 'Podle komise dochází k hazardnímu hraní prostřednictvím počítačových her především otevíráním tzv. lootboxů (virtuálních truhel, ze kterých lze získat virtuální herní předměty) přičemž nezletilí mají malé povědomí o využití herních předmětů jako měny na hazardních portálech a online kasinech třetích stran (Gambling comission, 2018).

Oproti Velké Británii se česká Výroční zpráva o hazardním hraní<sup>27</sup> v České republice v roce 2017 zmiňuje problematiku virtuálních herních předmětů pouze okrajově.

V Belgii byly lootboxy byly označeny za nelegální gambling. Podobná situace nastala v Nizozemsku, kde úřady vyzvaly vývojáře k úpravě her v souladu s tamější regulací hazardního hraní (BBC News, 2018).

Finští výzkumníci z University of Tampere provedli mezinárodní online dotazníkové šetření, kde výsledky ukazují převahu mladých gamblerů, velmi často nezletilých. V drtivé většině se jedná o muže, kteří se věnují sázení na e-sport. Podle autorů s gamblingem souvisí zvýšená míra sledování elektronických sportů. Ovšem sami autoři uvádějí, že výsledky nejsou aplikovatelné na širší populaci, k tomu by bylo nutné mít reprezentativní vzorek (Macey & Hamari, 2018).

Kanadský výzkum organizace Gambling Research Exchange Ontario se zaměřuje na počítačové hry, které "nutí" hráče kupovat lootboxy. Popisují principy, na jakých jsou vybudovány hazardní minihry, aby udržely zájem a pozornost svých hráčů (Sztainert, 2018).

---

<sup>27</sup> Výroční zprávu o hazardním hraní v České republice vytvořilo Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti z pověření vlády. Jsou publikovány od roku 2015, předtím byl vydáván dokument Hazardní hraní v ČR a jeho dopady. Národní monitorovací středisko pro drogy a závislosti je součástí Sekretariátu Rady vlády pro koordinaci protidrogové politiky, který je organizačně začleněn do Úřadu vlády České republiky.

<https://www.drogy-info.cz/publikace/vyrocní-zpravy/vyrocní-zprava-o-hazardním-hraní-v-ceske-republice-v-roce-2017/>

Aaron Drummond a James Sauer z australské Tasmánské univerzity zkoumali, jak působí otevírání lootboxů na psychiku člověka. Došli k závěrům, že princip je velice podobný běžnému hazardnímu hraní např. v kasinu. Dle autorů je jedním z faktorů motivujících hráče k nákupu lootboxů, jsou odměny, které mohou poskytnout značnou konkurenční výhodu v multiplayerových hrách. Prvek náhody hraje při získávání odměn velkou roli. Přesný počet lootboxů, které je třeba zakoupit k získání cenné položky se liší. Tento druh struktury odměn se nazývá *VR Schedule* a je základem mnoha forem hazardních her, vede k tomu, že si lidé rychle osvojují požadované chování a často opakují toto chování v naději, že obdrží odměnu (Drummond & Sauer, 2018).

Lootboxy jsou běžný způsob monetizace bezplatných her, ale je možné je najít i na placených titulech. Na podobnosti mezi lootboxy a tradičními formami hazardních her lze nahlédnout z několika hledisek. Lootboxy jsou k dispozici v různých hrách, které jsou přístupné nezletilým a vystavují je hazardním aktivitám, ačkoli lze u lootboxů nalézt výrazné strukturální a psychologické podobnosti s tradičními hazardními hrami (zejména pak loterií), rodičům ani hráčům se to na první pohled jevit nemusí (Drummond & Sauer, 2019).

Nedávný průzkum australského senátu týkajícího se lootboxů a hazardních her zaznamenal nedostatek výzkumů na toto téma. První empirická studie zkoumající vazbu mezi lootboxy a patologickým hráčstvím (gamblingem) však potvrzuje, že obavy jsou opodstatněné – patologičtí hráči utratí podstatně více peněz za lootboxy (přibližně 25 USD za měsíc) oproti příležitostným hráčům (přibližně 2,50 USD za měsíc) (Drummond & Sauer, 2019).

V případě jakýchkoliv lootboxů kupovaných za reálné peníze zde chybí regulace (tj. aby si uživatel mohl vybrat kolik chce za lootboxy maximálně utratit). V oblasti elektronických hazardních her zahrnuje nastavení předběžných závazků uživatele, kteří před začátkem hraní určují (dobrovolně nebo povinně) maximum, které by chtěli utratit (Drummond & Sauer, 2019).

## 9.6 Sběratelské karty a odznaky služby steam

*Steamové odznaky* nepatří přímo do kategorie hazardního hraní, úzce s ním souvisí. Lze je získat dvěma způsoby, a to skládáním **sběratelských karet**, jak bylo zmíněno v podkapitole

terminologie nebo plněním úkolů ve službě Steam či dosažením milníku (např. mít 50 zakoupených her, zakoupit hru v letním výprodeji, apod.)

Skládání karet do balíčku probíhá přes *inventář služby Steam*, je nutné mít 5 různých karet ze stejné hry. Pro běžného uživatele je nejjednodušší cestou obstarat si chybějící karty výměnou či nákupem na Steam tržišti (ve většině případů se ceny karet pohybují mezi 5 - 30 centy) (Valve Corporation, n.d.-c).

Získání **odznaku** je spojeno s přičtením XP (neboli zkušenostních bodů) k uživatelskému účtu a přidáním předmětů do inventáře (pozadí na profil, emotikony a další karty na sestavení příštího balíčku). Jeden odznak je možné několikrát vylepšit<sup>28</sup>, ovšem je nutné mít dostatečně velkou zásobu potřebných karty (Valve Corporation, n.d.-c).

## 9.7 Mikrotransakce (nákupy v aplikaci, in-app purchases)

V současné době je uživatelům pravidelně nabízen nový obsah, funkce či upgrady pro konkrétní hru nebo aplikaci. Jsou-li takovéto nákupy prováděny během hraní, nazývají se nákupy ve hře (nebo nákupy v aplikaci na mobilních zařízeních; anglicky in-game purchases a in-app purchases), i když mohou být také dostupné jako samostatné položky v internetových obchodech mimo hru. V některých případech může hráč koupit obsah za skutečné peníze přímo ve hře a v jiných případech může hráč zakoupit virtuální měnu ve hře, která může být dále použita během hraní (PEGI, n.d.-e).

Mezi příklady takových nákupů ve hře patří:

1. mince, body, diamanty jsou příklady **virtuální měny** přímo ve hře. Virtuální měna se zakoupí pomocí reálných peněz a je dále používána hráčem jako platidlo za další obsah do hry.
2. **Levely a mapy** – rozšíření již stávající hry
3. **Postavy / hrdinové / šampioni** – odemčení postav s novými schopnost apod.”
4. **Zbraně a nástroje** – mimo standardních nástrojů lze zakoupit i vylepšené, které hráče zvýhodňují oproti ostatním, popř. v určité části hry usnadňují postup

---

<sup>28</sup> pokaždé za větší přiděl XP a hodnotnější odměnu

5. **Kosmetické předměty** – může se jednat prakticky o cokoliv co mění vzhled postav ve hře, avatar uživatele apod (PEGI, n.d.-e).

### 9.7.1 Proč jsou mikrotransakce používány?

Nákupy ve hře umožňují hráčům nakupovat pouze ty části hry, které chtějí, což jim dává možnost vyzkoušet si hru zdarma a přizpůsobit svůj herní zážitek zakoupením dalšího obsahu. Vydavatelé mohou neustále nabízet nový obsah, čímž rozšiřují zážitek pro spotřebitele, kteří hru ocení. V ostatních případech představuje další obsah nákupů tzv. zkratky (nebo urychlení) ve hře tím, že snižuje úroveň obtížnosti nebo poskytuje rychlejší průběh hry (PEGI, n.d.-e).

Stejně jako u jiných online nákupů je důležité, aby rodiče pochopili, jak lze kontrolovat nákupy ve hrách prostřednictvím platform a zařízení, které mohou jejich děti používat. Platformy a internetové obchody obsahují různé nástroje umožňující spotřebitelům přijímat informovaná rozhodnutí a usnadňují kontrolovat nastavení týkající se digitálních nákupů, přístupu na internet, online interakcí a dalších funkcí (PEGI, n.d.-e).

### Jak mít nákupy v aplikaci pod kontrolou?

- Amazon App Store
  - Pro aktivaci nástrojů rodičovské kontroly (parental controls) pro nákupy v aplikaci je nejprve nutné přihlášení do účtu Amazon nebo lze nastavit specifický PIN kód, který bude vyžadován při každém nákupu v aplikaci.
- Apple iTunes Store
  - Apple umožňuje nastavit omezení na zařízení, je možné při každém nákupu požadovat heslo, zakázat nákupy určitých produktů či zakázat veškeré nákupy.
- Google Play
  - V obchodě Google Play stačí nastavit ochranu heslem pro veškeré nákupy.
- Microsoft Store
  - V obchodě společnosti Microsoft je nutné vytvořit více uživatelských účtů. K dětskému účtu se pak vytvoří heslo (passkey), které je vyžadováno při jakémkoliv nákupu či změně nastavení.

- Nintendo
  - Konzole Nintendo Switch, Wii U, Nintendo 3DS a Nintendo 2DS umožňují rodičům omezit užívání kreditních karet a online nakupování. Konzole bude vyžadovat vložení PINu k nabití prostředků (virtuální peněženka) popř. i pro jakoukoliv transakci s prostředky již připsanými na účtu Nintendo.
- Sony
  - Aby se zajistilo, že dítě neprovede neoprávněné nákupy na zařízeních připojených k síti Playstation Network, měli by rodiče:
    - nastavit heslo, které bude chránit hlavní účet, aby se zabránilo neoprávněnému přístupu jejich dítěte, a zajistit požadování hesla při každém nákupu
    - vytvořit podúčet pro každé dítě a následně nastavit rodičovský zámek (PEGI, n.d.-e)

## **10 Hodnocení počítačových her**

Hodnocení věkové vhodnosti her jsou systémy používané k zajištění toho, aby zábavný obsah, jako jsou hry, ale také filmy, televizní pořady nebo mobilní aplikace, byl jasně označen doporučením minimálního věku na základě obsahu, který mají. Tyto věkové kategorie poskytují spotřebitelům, zejména rodičům, pokyny, aby jim pomohly se rozhodnout, zda pro dítě koupí určitý výrobek (PEGI, n.d.-a).

Hraní videoher je oblíbenou činností velmi různorodé skupiny obyvatel po celé Evropě. Děti i dospělí, muži i ženy, hrají hry pravidelně, buď na herních konzolách vytvořených pro účely hraní her, na osobním počítači nebo na mobilních zařízeních, jako jsou smartphone a tablet (PEGI, n.d.-a).

Zatímco většina her je vhodná pro hráče všech věkových kategorií, jiné jsou určeny pouze pro starší děti a mladé teenagery. Specifická část her na trhu obsahuje obsah vhodný pouze pro dospělé osoby (PEGI, n.d.-a).

### **10.1 ESRB**

ESRB je celým názvem Entertainment software rating board. Systém hodnocení lze aplikovat na počítačové hry a aplikace, ať už se jedná o krabicové balení či online distribuci.

#### **10.1.1 Kategorie hodnocení podle ESRB**

##### **EVERYONE**

Obsah hry je vhodný pro všechny věkové kategorie. Může obsahovat minimální kreslené či fantazijní vyobrazení násilí a/nebo minimální užití vulgarismů (ESRB, n.d.-a; Beneš, 2017, s. 31).

##### **EVERYONE 10+**

Obsah hry je vhodný pro všechny věkové kategorie nad 10 let. Může obsahovat více kresleného či fantazijního vyobrazeného násilí, mírné užití vulgarismů a minimum sugestivních motivů (ESRB, n.d.-a; Beneš, 2017, s. 31).

## TEEN

Obsah hry je vhodný pro všechny věkové kategorie nad 13 let. Může obsahovat násilí, hrubý humor, minimum krvavých scén, **simulovaný gambling** a užití vulgarit (ESRB, n.d.-a; Beneš, 2017, s. 32).

## MATURE (17+)

Obsah hry je vhodný pro všechny věkové kategorie nad 17 let. Může obsahovat intenzivní vyobrazení násilí, krve a zmrzačení lidských končetin, eroticky laděný obsah a/nebo užití vulgarit (ESRB, n.d.-a; Beneš, 2017, s. 32).

## ADULTS ONLY

Obsah hry je vhodný pro všechny věkové kategorie nad 18 let, tj. pro dospělé. Může obsahovat intenzivní násilné scény, erotický obsah a/nebo **gambling s reálnými penězi** (ESRB, n.d.-a; Beneš, 2017, s. 32).

## RATING PENDING

Hodnocení ESRB zatím nebylo přiřazeno. Tato značka se zobrazuje pouze v reklamách, marketingových a propagačních materiálech na krabicovou verzi videohry, od které se očekává, že bude mít ESRB hodnocení (ESRB, n.d.-a).

### 10.1.2 ESRB deskriptory obsahu

Název	Herní obsah	Obsahuje hodnocení
<b>Alcohol Reference</b>	Odkazy a/nebo obrázky alkoholických nápojů	E10+, T, M
<b>Animated Blood</b>	Zabarvení a/nebo nereálné vyobrazení krve	E, E10+, T, M
<b>Blood</b>	Vyobrazení krve	T, M, AO
<b>Blood and Gore</b>	Vyobrazení krve a/nebo zmrzačení lidských končetin	T, M, AO
<b>Cartoon Violence</b>	Násilné akce zahrnující komiksové situace a charaktery. Může obsahovat násilí, kde postavy jsou po akci nezraněny	E, E10+, T
<b>Comic Mischief</b>	Vyobrazení nebo dialog zahrnující groteskní nebo sugestivní humor	E, E10+, T
<b>Drug Reference</b>	Odkazy a/nebo obrázky nelegálních drog	T, M, AO
<b>Fantasy Violence</b>	Násilné činy fantasy povahy, týkající se postavy v situacích, snadno odlišitelných od reálného života	E, E10+, T

<b>Intense Violence</b>	Grafické a realisticky vypadající vyobrazení fyzického konfliktu. Může obsahovat extrémní a/nebo realistickou krev, zbraně a vyobrazení zranění a/nebo smrti	M, AO
<b>Language</b>	Mírná až středně závažná hanlivost	E10+, T, M
<b>Lyrics</b>	Mírné nářky v hudbě na sex, násilí, alkohol a/nebo drogy	E10+, T, M
<b>Mature Humor</b>	Vyobrazení nebo dialogy obsahující "humor pro dospělé", může obsahovat nářky na sex	M, AO
<b>Nudity</b>	Názorné a/nebo dlouhodobé vyobrazení nahoty	M, AO
<b>Partial Nudity</b>	Krátké a/nebo mírné vyobrazení nahoty	T, M (občas AO)
<b>Real Gambling</b>	Hráč může hrát hazardní hry obsahující sázky o skutečné peníze a/nebo měnu	M, AO)
<b>Sexual Content</b>	Mírné vyobrazení sexuálního chování, může zahrnovat částečnou nahotu	(může T) M, AO,
<b>Sexual Themes</b>	Odkazy na sex nebo sexualitu	T, M (občas AO)
<b>Sexual Violence</b>	Vyobrazení znásilnění nebo jiného sexuálního násilí	AO
<b>Simulated Gambling</b>	Hráč může hrát hazardní hry neobsahující sázky o skutečné peníze a/nebo měnu	E, E10+, T, M
<b>Strong Language</b>	Explicitní a/nebo časté používání vulgarismů	(občas T,) M, AO
<b>Strong Lyrics</b>	Explicitní a/nebo časté nářky v hudbě na vulgárnost, sex, násilí, alkohol a/nebo drogy	(občas T,) M, AO
<b>Strong Sexual Content</b>	Explicitní a/nebo časté zobrazování sexuálního chování, může obsahovat nahotu	M, AO
<b>Suggestive Themes</b>	Mírně provokativní odkazy nebo materiály	E, E10+, T, M
<b>Tobacco Reference</b>	Odkazy a/nebo vyobrazení tabákových výrobků	E10+, T, M
<b>Use of Alcohol</b>	Užívání alkoholických výrobků	E10+, T, M, AO
<b>Use of Drugs</b>	Užívání nelegálních drog	T, M, AO
<b>Use of Tobacco</b>	Užívání tabákových výrobků	T, M, AO
<b>Violence</b>	Scény obsahující agresivní konflikt	Všechny kromě Ec
<b>Violent References</b>	Odkazy na násilné chování	E10+, T,

(ESRB, 2019.; Beneš 2017, s. 33 - 34)



### **10.1.3 Interaktivní elementy**

#### **In-Game Purchases - tzv. nákupy v aplikaci (mikrotransakce)**

Hra, obsahující nákupy v aplikaci, nabízí uživatelům digitální zboží, nebo prémiové výhody. Platidlem jsou reálné peníze. Nejčastější nákupy se týkají bonusových levelů, skinů, lootboxů, hudby, virtuální měny ve hře a upgradů (ESRB, n.d.-a).

#### **Users Interact - Uživatelské interakce**

Tato značka indikuje možnost uživatele setkat se s nefiltrovaným a necenzurovaným uživatelsky generovaným obsahem. Do této kategorie patří komunikace user-to-user (např. chat) a sdílení mediálních souborů ze hry na sociálních sítích (ESRB, n.d.-a).

#### **Shares Location - Sdílení polohy**

Hra (nebo aplikace) umožňuje, aby se jiný uživatel podíval na přesnou polohu jiného uživatele (ESRB, n.d.-a).

#### **Unrestricted Internet**

Neomezený přístup k internetu, v praxi se jedná o internetové prohlížeče a vyhledávače (ESRB, n.d.-a).

### **10.1.4 Jak probíhá hodnocení her ESRB**

#### **Počítačové hry v krabicové edici**

Fyzické kopie hry (krabicové verze) typicky prodávané v maloobchodě jsou hodnoceny postupem zvaným "Long Form", přičemž hodnotitelé z organizace ESRB hodnotí obsah každé hry před jejím zveřejněním. V těchto případech musí vydavatel poskytnout dva vyplněné formuláře před finalizací hry:

1. Vyplněný on-line dotazník ESRB s podrobným popisem relevantního obsahu hry, který se v podstatě promítá do všeho, co může ovlivnit hodnocení hry. To zahrnuje nejen samotný obsah (násilí, sexuální obsah, jazyk, drogy, hazardní hry atd.), ale i další relevantní faktory, jako je kontext, ve kterém je obsah představen, dále pak systémy odměn a míra kontroly hráčů nad děním ve hře.

2. Video, které zachycuje veškerý relevantní obsah, včetně typického hraní hry, misí a tzv. cutscenes<sup>29</sup>, spolu s nejextrémnějšími případy obsahu ve všech relevantních kategoriích. Musí být také zveřejněn relevantní obsah, ke kterému se nelze dostat (tzn. že je ve chvíli hodnocení hry nedostupný), ale bude existovat v kódu při finálním vydání hry (ESRB, n.d.-b).

Jakmile je zkontrolováno, že veškerý relevantní obsah zveřejněný ve vyplněném dotazníku je v předloženém videu zohledněn, video zkontroluje skupina nejméně tří vyškolených hodnotitelů společnosti ESRB, kteří společně diskutují o tom, jaké hodnocení by mělo být hře přiřazeno. Jakmile hodnotitelé dosáhnou konsensu o vhodných ratingových kategoriích a deskriptorech obsahu (prvky obsahu), pracovníci ESRB přezkoumají jejich doporučení a také mohou provést přezkum parity, aby byla zachována konzistentnost ratingových přiřazení. Finální hodnocení je dokončeno krátce poté a poskytuje další podrobnosti o klíčových faktorech, které přispěly k přiřazení ratingu, včetně konkrétních příkladů obsahu hry nebo atributů. Konečné hodnocení je pak předáno vydavateli, který jej může buď přijmout jako konečné, nebo revidovat obsah hry a hru znovu předat ESRB k novému hodnocení (ESRB, n.d.-b).

Když je hra vydána nebo krátce nato, ESRB přezkoumá obal (vnější i vnitřní stranu), aby se ujistil, že hodnocení je přesně a v souladu s požadavky ESRB. Zaměstnanci ESRB také hrají pro otestování různé hry (ESRB, n.d.-b).

### **Digitálně dodané hry a aplikace**

Hry a aplikace, které jsou k dispozici pouze ke stažení, nebo jsou přístupné pouze online, mohou být hodnoceny pomocí procesu implementovaného organizací International Age Rating Coalition (IARC).

Vydavatelé těchto digitálně dodaných her a aplikací vyplňují řadu otázek s možností výběru, které adresují obsah napříč relevantními kategoriemi. Dotazník také pokládá otázky týkající se interaktivních komponentů hry, jako je umožnění interakce uživatele prostřednictvím internetu, sdílení polohy uživatele, pokud to hra, či aplikace umožňuje tak i nákup

---

<sup>29</sup> tj. scéna, která rozvíjí dějovou linii a často se zobrazuje po dokončení určité úrovně nebo když charakter hráče zemře

digitálního zboží a popřípadě je-li aplikací poskytován neomezený přístup k internetu (ESRB, n.d.-b).

Odpovědi na tyto otázky automaticky určují kategorii hodnocení hry, deskriptory obsahu a interaktivní prvky, které jsou vydávány ihned po vyplnění dotazníku. Vzhledem k tomu, že tyto produkty jsou hodnoceny automatizovaným procesem, nedostávají tzv. Rating summaries (přehledy hodnocení) (ESRB, n.d.-b).

Vzhledem k objemu digitálně dodaných her a aplikací spolupracuje ESRB s vývojáři, mobilními komunitami na prodejních místech, které zobrazují hodnocení ESRB, aby bylo možné identifikovat problémy s ratingem, kdykoli je to možné. To zvyšuje přesnost vlastního testování digitálně dodaných her a aplikací ze strany ESRB, aby bylo zajištěno, že hráči budou přiřazena odpovídající hodnocení. V případě, že obsah nebyl zcela nebo přesně zveřejněn vývojářem, zobrazené hodnocení bude okamžitě opraveno nebo v případě závažných případů může být hra odstraněna z obchodu (ESRB, n.d.-b).

### **Stažitelný obsah (DLC)**

Stažitelný obsah (DLC), který bude připojen k dříve hodnocenému produktu, musí být zaslán ESRB pouze pro hodnocení, pokud jeho obsah převyšuje obsah existujícího produktu, tj. hry ke které je tento stažitelný obsah určen. V opačném případě platí pro DLC také hodnocení přiřazené k hlavnímu produktu. Pokud však obsah DLC překročí rating přidělený hlavnímu produktu, musí být předložen ESRB a DLC může být přiřazeno jiné hodnocení (ESRB, n.d.-b).

### **10.1.5 Pohled hodnotitelů ESRB na lootboxy**

Komise hodnocení her ESRB neshledává nakupování lootboxů jako gambling, protože si hráči za reálné peníze kupují virtuální obsah do hry. Hráč vždy dostane nějaký předmět – i za předpokladu, že se mu předmět nelíbí. Přirovnává lootbox systém ke sběratelským kartám. Hodnocení ESRB popisuje gambling pomocí piktogramů:

- **Simulated gambling** (hráč může virtuálně sázet, aniž by musel platit reálnými penězi)
- **Real Gambling** (hráč může sázet reálné peníze a rovněž si může přepsat výhru na účet)

Ani jeden z těchto piktogramů neodpovídá popisu lootboxů (Tassi, 2018).

## **10.2 Hodnocení her PEGI**

Hodnocení PEGI zohledňuje věkovou vhodnost hry, nikoli úroveň její obtížnosti. Hra označená PEGI 3 nebude obsahovat žádný nevhodný obsah, ale někdy může být pro mladší děti příliš obtížná. V opačném případě mohou být hry PEGI 18 velmi snadné, ale obsahují prvky, které je činí nevhodnými pro mladší publikum. Systém hodnocení PEGI je používán a uznáván v celé Evropě za podpory Evropské komise (PEGI, n.d.-a; Beneš 2017, s. 26-27).

### **10.2.1 Hodnocení věkové vhodnosti PEGI**

#### **PEGI 3**

Obsah her s hodnocením PEGI 3 je považován za vhodný pro všechny věkové kategorie. Hra by neměla obsahovat žádné zvuky ani obrázky, které by mohly vystrašit malé děti. Přijatelná je i velmi mírná forma násilí (v komickém kontextu nebo dětinském pojetí). Ve hře by se neměly vyskytovat žádné vulgarity (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 28).

#### **PEGI 7**

Do této kategorie spadá obsah her se scénami nebo zvuky, které mohou být děsivé pro mladší děti. Pro hru s hodnocením PEGI 7 jsou přijatelné velmi mírné formy násilí (implikované, nepřesné nebo nerealistické násilí) (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 29).

#### **PEGI 12**

Do této věkové kategorie spadají videohry, které vykazují násilí realističtější povahy vůči fantazijním postavám nebo nerealistické násilí vůči lidským postavám. Ve hře mohou být přítomny sexuální narážky nebo eroticky laděné postoje, zatímco vulgarity v této kategorii smí být pouze minimálně. Hazardní prvky, podobně jako ve skutečných kasinech nebo hernách, rovněž mohou být také přítomny ve hrách s tímto štítkem (např. Karetní hry, které by se v reálném životě hrály za peníze) (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 29).

#### **PEGI 16**

Toto hodnocení je použito, jakmile dosáhne vyobrazení násilí (nebo sexuální aktivity) úrovně, kdy už vypadá téměř stejně, jako v reálném světě. Výskyt vulgarit ve hrách s hodnocením PEGI 16 může být extrémnější než u titulů označených pro nižší věkovou

kategorii. Ve hře se také může vyskytovat hazardní hraní (ovšem ne s reálnými penězi), užívání tabáku, alkoholu nebo nelegálních drog (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 29).

## **PEGI 18**

Klasifikace PEGI 18 (tj. hra pouze pro dospělé) je použita, když úroveň násilí dosáhne stupně, kdy se ve hře vyskytují obrazy hrubého násilí (bezdůvodného zabíjení nebo násilí vůči bezbranným postavám). Propagace užívání nelegálních drog a explicitních sexuálních aktivit také spadají do této kategorie (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 29).

### **10.2.2 PEGI deskriptory obsahu**

#### **Násilí (Violence)**

Hra obsahuje vyobrazení násilí. Ve hrách s hodnocením PEGI 7 to může být pouze nerealistické násilí. Hry hodnocené PEGI 12 mohou zahrnovat násilí v prostředí fantazie, které není realistické vůči lidským postavám, zatímco hry s hodnocením PEGI 16 nebo 18 mají realističtější násilí (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 27).

#### **Vulgarity (Bad Language)**

Hra obsahuje vulgarity či nevhodné vyjadřování. Tento deskriptor může být nalezen na hrách s PEGI 12 (mírné nadávky), PEGI 16 (např. Sexuální narážky nebo nadávky) nebo PEGI 18 (např. Sexuální narážky nebo nadávky) (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 27).

#### **Strach (Fear)**

Tento deskriptor se může objevit na hrách s označením PEGI 7, pokud obsahuje obrázky nebo zvuky, které mohou být děsivé, popř. děsivé pro malé děti. Nebo na hrách PEGI 12 s děsivými zvuky a hororovými efekty (ovšem bez jakéhokoli násilného obsahu) (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 27).

#### **Hazardní hraní (Gambling)**

Hra obsahuje prvky, které podporují nebo vyučují hazardní hry. Jedná se o simulace hazardních her, které se obvykle hrají v kasinech nebo v hernách. Hry s tímto druhem obsahu jsou označeny PEGI 12, PEGI 16 nebo PEGI 18 (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, 28).

### **Erotický obsah (Sex)**

Tento deskriptor obsahu se může výjimečně objevit v hodnocení PEGI 12, pokud hra obsahuje eroticky laděné postoje nebo sexuální narážky. PEGI 16, pokud se ve hře vyskytuje erotická nahota nebo pohlavní styk bez viditelných genitálií. PEGI 18, pokud je ve hře explicitní sexuální aktivita. Zobrazení nahoty v nesexuálním obsahu nevyžaduje konkrétní věkové hodnocení (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 28).

### **Drogy (Drugs)**

Hra vyobrazuje užívání nelegálních drog, alkoholu nebo tabáku. Hry s tímto deskriptorem obsahu jsou vždy hodnoceny PEGI 16 nebo PEGI 18 (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 28).

### **Diskriminace (Discrimination)**

Hra obsahuje vyobrazení etnických, náboženských, národních nebo jiných stereotypů, které mohou podněcovat nenávisť. Tento obsah je vždy omezen na hodnocení PEGI 18 (a může být také v konfliktu s trestním právem státu, kde je hra publikována/prodávána) (PEGI, n.d.-c; Beneš, 2017, s. 28).

#### **10.2.3 Jak probíhá hodnocení her PEGI**

PEGI používá k určení věkového hodnocení hry jednotnou sadu kritérií, ale má dva různé postupy hodnocení, které jsou přizpůsobeny potřebám různých obchodních modelů:

##### **Použití tradiční metody ověření hry ještě před jejím vydáním:**

- všechny hry na CD/DVD pro konzole Microsoft Xbox
- všechny hry (ke stažení online i krabicové verze) pro konzole Sony PlayStation a Sony PlayStation VITA
- všechny hry na CD/DVD nebo na kazetě pro Nintendo Wii U a Nintendo 3DS
- většina PC her (PEGI, n.d.-d)

Mnoho konzolových a počítačových her je stále vydáváno jako fyzický produkt a prodává se prostřednictvím maloobchodů. Aby se zajistilo, že tyto hry budou vždy zobrazovat správnou věkovou klasifikaci, je nutné použít rozšiřující postup hodnocení:

1. Před vydáním vyplňují vydavatelé hry formulář hodnocení obsahu pro každou verzi svého produktu (hry). Tento dotazník se týká obsahu produktu, přihlíží k možnému

výskytu násilí, erotického obsahu, vulgarit a dalšího audiovizuálního obsahu, který lze považovat za nevhodný pro vybrané věkové kategorie.

2. Na základě odpovědí vydavatele online systém hodnocení PEGI automaticky určí provizorní hodnocení věkové vhodnosti s deskriptory obsahu.
3. Správci PEGI obdrží hru od vydavatele a důkladně přezkoumají provizorní hodnocení věkové vhodnosti. NICAM se stará o hry PEGI 3 a PEGI 7, zatímco VSC Rating Board hodnotí hodnocení PEGI 12, PEGI 16 a PEGI 18.
4. V závislosti na revizi administrátoři PEGI schválí nebo změní prozatímní hodnocení a PEGI vydá vydavateli hry licenci k použití loga věkového hodnocení PEGI a příslušných deskriptorů obsahu.
5. V poslední fázi je vydavatel oprávněn reprodukovat na obalu nebo v digitálním prodejním místě odpovídající logo s věkovým hodnocením a deskriptorem obsahu v souladu s pokyny pro označování věkové vhodnosti PEGI a Etickým kodexem PEGI (PEGI, n.d.-d).

Tato tradiční metoda není použitelná pro hry, které jsou distribuované pouze digitální cestou, Na trhu se denně objevují tisíce nových produktů (a dokonce ještě více, budeme-li počítat produkty aktualizované či jinak změněné). IARC (International Age Rating Coalition) přichází s rychlejším a dostupnějším řešením s možností rychlých reakcí na změny aplikace nebo chyby v hodnocení (PEGI, n.d.-d).

### **Užití systému hodnocení IARC (po vydání hry)**

IARC systém hodnocení se v současnosti používá:

- Všechny hry a aplikace na Google Play (pro zařízení s operačním systémem Android, systém se používá od jara roku 2015)
- Všechny hry a aplikace v obchodě aplikací od Microsoftu (počítače a mobilní zařízení s OS Windows, od prosince 2015)
- Všechny hry a aplikace v online obchodě společnosti Nintendo (od prosince 2015)
- Všechny hry a aplikace v digitálním obchodě pro Oculus virtuální realitu (od ledna 2017) (PEGI, n.d.-d)

Tisíce nových her a aplikací jsou vydávány každý den v obchodech pro smartphony, tablety, počítače nebo konzole. Cílem IARC je poskytnout řešení pro globální trh s digitálními hrami (hry ke stažení online, hry a aplikace na mobilní telefon, prohlížečové hry). Namísto nutnosti spravovat vlastní ratingové systémy mohou obchody a platformy (např. Steam, Battle.net, Origin) využívat již zavedené standardy, ovšem při dodržení požadavků na klasifikaci herního obsahu, které jsou v některých zemích právně stanoveny. Vývojáři jsou zbaveni nutnosti projít více řízeními, aby získali hodnocení pro různé země a obchody. Spotřebitelům je předkládán konzistentně aplikovaný soubor známých a důvěryhodných ratingů, které odrážejí jejich lokální odlišnou citlivost na obsahovou a věkovou vhodnost (PEGI, n.d.-d).

IARC je z hlediska metodiky navržena jako flexibilnější postup, který dokáže zvládnout velké množství nových aplikací a jejich aktualizací:

1. Vydavatel odešle hru, nebo aplikaci do obchodu, kde bude digitálně vydána. Vydavatel musí jako nedílnou součást tohoto postupu vyplnit dotazník IARC, jedná se o soubor otázek týkajících se obsahu a interaktivních prvků produktu. Dotazník kombinuje klasifikační kritéria vybraných komisí pro věkové hodnocení.
2. Po vyplnění dotazníku vydavatel okamžitě obdrží licenci s věkovým hodnocením vybraných komisí pro věkové hodnocení. Proces klasifikace je bez nákladů. Jakmile je hra nebo aplikace publikována, zobrazí se v obchodě odpovídající věkové hodnocení.
3. Administrátoři IARC spolupracují při kontrole průniku všech klasifikací, za pomoci různých metod, včetně vyhledávání klíčových slov, kontroly populárních aplikací, požadavků vydavatelů a spotřebitelů a dalších, se používají k zajištění správného použití věkových hodnocení. V případě chyby lze velmi rychle změnit nesprávné věkové hodnocení (PEGI, n.d.-d).

#### **10.2.4 Statistika PEGI**

V těchto statistikách jsou zahrnuta všechna hodnocení PEGI, která byla vydána s použitím klasického postupu předběžného vydání PEGI, který se vztahuje na všechny digitálně vydané hry pro zařízení Microsoft a Sony (včetně chytrých telefonů a tabletů), všechny hry vydané na CD/DVD (či jiném druhu média) pro stolní počítače s Windows a konzole od společností Microsoft, Nintendo a Sony (PEGI, n.d.-b).



Tabulka 5

*Četnost udělených hodnocení dle věkové kategorie do konce roku 2017.*

Věková kategorie	Za rok 2017	%	Od roku 2003	%
PEGI 3	441	22,3 %	11531	39,6 %
PEGI 7	455	23 %	4877	16,7 %
PEGI 12	535	27 %	6701	23 %
PEGI 16	362	18,3 %	3886	13,3 %
PEGI 18	185	9,4 %	2148	7,4 %
Celkem	1978	100 %	29143	100 %

(PEGI, n.d.-b)

Tabulka 6

*Počet her / aplikací označených daným deskriptorem obsahu*

Věková kategorie	3	7	12	16	18	Celkem
Násilí		430	417	301	185	1333
Vulgarita			232	115	125	472
Strach		96	37			133
Erotický obsah			72	24	9	105
Drogy				34	9	43
Gambling			8	2	3	13
Diskriminace					0	0

(PEGI, n.d.-b)

### 10.2.5 Názor PEGI na lootboxy

*Stručně řečeno, náš přístup je podobný přístupu ESRB (myslím, že všechny ratingové komise mají stejný přístup jako my i německá USK). Hlavním důvodem je to, že nemůžeme definovat, co představuje hazardní hraní. To je zodpovědnost komisí pro hazardní hraní (national gambling commission, pozn. autora). Náš deskriptor obsahu „gambling“ je určen pro hry, které simulují nebo vyučují hazardní hry, přesně tak jak se to děje v reálném životě v kasinech. Pokud by komise pro hazardní hry prohlásila, že lootboxy jsou formou hazardních her, pak bychom museli přizpůsobit kritéria našeho hodnocení (Alessio & Bosmans, 2018).*

## **11 Legislativa**

### **11.1 Definice gamblingu v české legislativě**

Zákon se vztahuje na provozování hazardních her na území České republiky. Hazardní hry přístupné přes internet jsou považovány za provozované v České republice je-li část hry cílena na osoby s trvalým bydlištěm v České republice. Za hazardní hru je považována hra, sázka nebo los, do nichž sázející vloží sázku, jejíž návratnost není zaručena. O výhře rozhoduje zcela nebo z části náhoda či neznámá okolnost (*AION CS, s.r.o., 2006*).

Za hazardní hry jsou podle zákona o hazardních hrách považovány:

- loterie
- kursová sázka
- totalizátorová hra
- bingo
- technická hra
- živá hra
- tombola
- turnaj malého rozsahu (*AION CS, s.r.o., 2006*)

### **11.2 Účastník hazardní hry**

Účastník hry je člověk (fyzická osoba), který zaplatil vklad či sázku, popř. se zaregistroval (*AION CS, s.r.o., 2006*).

### **11.3 Provozování hazardní hry**

Provozováním hazardní hry se rozumí vykonávání činností spočívajících v uskutečňování hazardní hry se záměrem dosažení zisku, zejména příjem sázek a vkladů do hazardní hry, výplata výhry, další činnosti organizačního, finančního a technického charakteru související s uvedením hazardní hry do provozu a se zajištěním vlastního provozu, jakož i činnosti potřebné pro ukončení a vypořádání hazardní hry (*AION CS, s.r.o., 2006*).

## 11.4 Zákonná omezení

Dle zákonných omezení, nesmí provozovatel umožnit účast na hazardní hře osobě mladší 18 let. Je zakázáno provozovat hazardní hry, jejichž druh není zákonně ošetřen, bez uděleného povolení od ministerstva financí, nezaručující všem účastníkům možnost rovné výhry. Hazardní hra dále nesmí odporovat dobrým mravům nebo veřejnému pořádku. Věk účastníka musí být před zahájením hry ověřen (respektive zde musí být možnost věk spolehlivě ověřit). Výhra nesmí být nijak závislá na vložení vkladu pozdějším účastníkem hazardní hry. Sázejícímu musí být umožněno hru kdykoliv před zaplacením sázky ukončit. Ve které o výhře nebo prohře rozhoduje zcela nebo zčásti náhoda nebo neznámá okolnost, která může být sázejícím nebo provozovatelem ovlivněna (AION CS, s.r.o., 2006).

*V rámci hazardních her se provozovateli zakazuje přijímat nepeněžní vklady nebo sázky. Osoba, která pro provozovatele vykonává činnost nebo úkol související s provozováním hazardní hry, se nesmí účastnit hazardní hry v herním prostoru, kde tuto činnost nebo úkol vykonává (AION CS, s.r.o., 2006).*

## 12 E-sport

E-sport, v českém prostředí označovaný též jako programing<sup>30</sup> je soutěžení hráčů počítačových her. Soutěží se především u her, které umožňují hraní více hráčů (tzv. multiplayer). Pro e-sport jsou charakteristické ligové soutěže a turnaje. Soutěže mohou probíhat buď online, nebo offline v hernách, které jsou považovány za prestižnější (je za ně větší bodový zisk pro ligy, případně i hodnotné ceny) (PLEGI s.r.o., n.d.).

### 12.1 Historie elektronických sportů

První zaznamenaná událost spojená s elektronickým sportem (e-sportem) se odehrála na Stanfordské univerzitě 19. října 1972. Soutěže spočívala v dosažení nejvyššího skóre ve hře Spacewar. Studenti soupeřili o předplatné časopisu Rolling Stone. V roce 1980, s příchodem konzolí Atari, se staly e-sportové turnaje mezi hráčskou komunitou téměř mainstreamem. Turnaj ve hře Space Invaders s téměř 10 000 účastníky byl jednou z největších akcí 80. let a také vzbudil zájem médií. Téhož roku založil Walter Day společnost Twin Galaxies, sloužící k zaznamenávání herních rekordů, podobně jako Guinnessova kniha rekordů. Do popředí se dostalo jméno Billy Mitchell, což byl vítěz mistrovství různých arkádových her a držitel světových rekordů ve hrách Pac-Man, Donkey Kong a několika dalších. Jeho úspěchy nepřímo vedly ke vzniku televizních pořadů věnovaných hrám jako Starcade v USA a First Class ve Spojeném Království (Consolazio, 2019).

V těchto pořadech byli proti sobě postaveni vždy dva hráči a soupeřili o lepší umístění v high score. Kompetitivní hraní počítačových her takto probíhalo až do začátku devadesátých let, s příchodem internetu se otevřela celá řada možností (online hraní atd.). V polovině 80. let začaly konzole Atari ztrácet na popularitě, na vině byl příchod nových konzolí Nintendo Entertainment System (NES), které přinesly oproti starým konzolím nesrovnatelný herní zážitek. Původní NES se dostaly na trh v severní Americe v roce 1985 a jejich nástup SNES (S jako Super) v roce 1991 (Consolazio, 2019).

---

<sup>30</sup> Výraz pro gaming je používán především v České republice a na Slovensku, v zahraničí se používá termín electronic sports (zkráceně esport). Jedná se o hraní počítačových her za peníze v profesionálním týmu. Povinností profihráče je cestovat s týmem po turnajích (Playzone, n.d.).

Konzole z řady SEGA Genesis poprvé spatřila světlo světa v roce 1989 a započala trend v exponenciálním zlepšení her za relativně krátký časový úsek. V rámci zlepšení dostupnosti videoher, Nintendo též podporovalo kompetitivní hraní. Putovní světový turnaj pořádaný společností Nintendo (Nintendo World Championship) se uskutečnil v roce 1990 a procestoval napříč Spojenými státy, než bylo stanoveno trvalé místo konání v Universal Studios v Kalifornii. O čtyři roky později pořádalo Nintendo další světový šampionát (tentokrát jako propagaci SNES), finále se uskutečnilo opět v Kalifornii, ale tentokrát ve městě San Diego. Tyto velké události vyšlapaly cestu pro ještě větší turnaje ve hraní videoher uskutečněné na konci desetiletí. Počítačové hraní bylo na vzestupu a s příchodem internetu bylo možné hrát s lidmi na druhém konci světa. První e-sportové ligy byly založeny na počátku 90. let. Jednalo se o Cyberathlete Professional League (CPL), the Professional Gamers League a jako poslední Quakecon. Mezi nejpopulárnější hry patřily Quake, Counter-Strike a Warcraft (Consolazio, 2019).

## **12.2 The Red Annihilation (Quake turnaj)**

Jedna z nejvýznačnějších událostí pro hráče Quake byla Red Annihilation. Uskutečnila se v květnu roku 1997 a je možné ji považovat za jednu z prvních skutečně e-sportových událostí. Soutěže se zúčastnilo přes 2000 hráčů, kteří proti sobě hráli online v módu jeden na jednoho, až zbylo jen 16 hráčů. Těchto 16 hráčů bylo pozváno do Atlanty v Georgii, aby soutěžili na Electronic Entertainment Expo ve Světovém obchodním centru (WTC). Soutěž se odehrávala před živým publikem, přítomny byly také kamery pro televizní a internetový přenos. Vítěz soutěže, Dennis “Thresh” Fong si odvezl hlavní cenu Ferrari 328 GTS, jehož předchozí majitel byl jeden z programátorů Quake (Consolazio, 2019).

## **12.3 E-sport od roku 2000**

Od roku 2000 začala růst popularita videoher a online hraní. Po světě vznikala internetová café umožňující hráčům hrát multiplayerové hry na výkonných PC sestavách, které pro většinu lidí byly finančně nedostupné. To se postupně změnilo, jak se výkon domácích počítačů stále zvyšoval a pořizovací náklady snižovaly. V roce 2006 společnost FUN Technologies pořádala Worldwide Webgames Championship (Celosvětový šampionát webových her), kde 71 hráčů soutěžilo o jeden milion dolarů jako hlavní cenu. Toto byl pouze příklad e-sportových turnajů a nárustu finančních odměn během počátku tisíciletí. Po

dlouhé pauze se na scénu vrátila společnost Nintendo s událostí Wii Games Summer 2010. Tento turnaj probíhal přes měsíc a nashromáždil přes 400 000 účastníků a pomohl vynést na vrchol tehdejší e-sportové scény hru Super Smash Brothers pro konzole Wii (Consolazio, 2019).

## **12.4 Twitch jako nástroj popularizace e-sportu**

Ve Spojených státech amerických se e-sportové události dostaly do televize pouze sporadicky. V asijských zemích jako Jižní Korea se e-sportu dostalo mnohem větší pozornosti. Vše se změnilo se spuštěním streamovací služby Twitch, která přinesla zážitky ze sledování e-sportu divákům po celém světě. Twitch dal e-sportu platformu k oslovení dříve nemyslitelného počtu diváků. V současné době tato služba streamuje turnaje a události z celého světa pro všechny se špetkou zájmu.

Hry jako League of Legends (LoL) a Defence of the Ancients 2 (DotA 2) se na Twitchi okamžitě staly divácky populární, stejně jako tomu je u běžných sportů (Consolazio, 2019).

## **12.5 Světové šampionáty v League of Legends**

První světový šampionát ve hře League of Legends se odehrál v roce 2011 ve Švédsku. Prize pool<sup>31</sup> činil 100 000 dolarů a vítězové z teamu Fnatic si odnesli domů 50 000 dolarů. Druhý šampionát se uskutečnil v roce 2012 v centru Galen v Los Angeles v Kalifornii za přítomnosti 10 000 fanoušků. O rok později se turnaj přesunul do většího centra Staples v Los Angeles, kde se hrály finální zápasy před živým publikem. Cena pro vítěze byla v letech 2012 i 2013 stanovena na 1 000 000 dolarů. V roce 2014 se akce konala v Seoulu, hlavním městě Jižní Koreji. Událost podpořila vystoupením hudební skupina Imagine Dragons a celkově se pořadatelům podařilo přitáhnout 40 000 návštěvníků. Rekordní počet diváků zaznamenal šampionát v League of Legends o další dva roky později, tedy v roce 2016, se 43 miliony diváky celkem a 14,7 miliony diváky současně online. Následující rok se počet diváků ještě o třetinu zvýšil tj. 60 milionů. Pro zajímavost, tato sledovanost hravě překonává počty diváků největších sportovních lig v USA jako jsou NBA a MBL (Consolazio, 2019).

---

<sup>31</sup> Prize pool je finanční obnos, který je rozdělen mezi vítězné týmy

## 12.6 The International (DotA 2)

Defence of the Ancients 2, pomyslný soupeř League of Legends, nezůstal s pořádáním turnajů a šampionátů pozadu. DotA 2 se ovšem nemůže League of Legends rovnat co se týče počtu sledujících diváků, nicméně největší událost DotA 2, The International překonává šampionáty League of Legends z hlediska prize poolu. První The International se uskutečnil 1. srpna 2011. Organizátoři pozvali 16 vybraných týmů z celého světa. Jednalo se o první veřejně streamovanou (a ve čtyřech jazycích komentovanou) soutěž ze světa DotA (DotA 2 vyšla až o 2 roky později). Pro vítězný tým byl připraven 1 milion dolarů. Následující rok byly odměny pro vítěze stejné, ale s postupem času začala odměna pro vítězné týmy astronomicky narůstat (Consolazio, 2019).

Tabulka 7

*Nárůst odměn na The International*

Rok	Cena pro vítěze	Celkový prize pool
2014	\$5 028 308	\$10 931 105
2015	\$6 616 014	\$18 429 613
2016	\$9 139 002	\$20 770 460
2017	\$10 862 683	\$24 787 916
2018	\$11,234,158	\$25 532 177
2019	-	\$26 394 380

(„Dota 2 Prize Pool Tracker“, n.d.)

## 12.7 Budoucnost e-sportu

E-sportová scéna se stále rozrůstá masivním tempem. Vznikají nové ligy jako NBA 2K, nebo Overwatch League (od společnosti Blizzard), která se těší velkých úspěchů (Consolazio, 2019).

## **13 Marketing**

### **13.1 Marketing a ekonomie**

Na podobném principu jako CSGO Lotto funguje mnoho online kasin s virtuálními herními předměty, nejčastěji darují youtuberům, streamerům a profesionálním hráčům cenný skin, který je navíc podepsaný.

Podepsaný bychom mohli zaměnit za přejmenovaný, tj. předmět ve hře nemá původní název, ale jméno společnosti, která ho darovala. Kromě názvu ve hře, je mírně změněn i vzhled předmětu – ten má na sobě lepící štítek se stejným názvem (např. ve hře CS:GO). Jedná se o výhodnou reklamu ze strany hazardních webových stránek a online kasin. Poté, co streamovací služba Twitch zakázala streamovat hazardní hraní, “prejmenování a darování” virtuálního herního předmětu je jedním z nejšířejí používaným způsobem propagace.

Výhodou influencerů je, že dokáží nenásilnou cestou zakomponovat reklamu do obsahu svých videí nebo streamů (Vejsada, 2017).

### **13.2 Možné způsoby propagace hazardních webů s virtuálními herními předměty**

Služba vyžaduje, aby si hráč ve službě Steam změnil jméno (ve smyslu přidal na konec název hazardního portálu)

#### **13.2.1 Propagace pomocí progamerů, streamerů a youtuberů**

Vlastníci gamblingových portálů využívají influencerů s velkou uživatelskou základnou. Není problém propagovat své stránky až statisícům pravidelných sledujících. Některá online kasina (např. HellCase.com) mají dokonce refferal (affiliate) program pro influencery podle počtu odběratelů (Hellcase, n.d.; FizzleMyWizzle, 2018).



Partner program, earn cool skins with us!

Partner levels

Level	To next level	Your percentage	Referral receives
1	\$0	1%	\$0.30
2	\$1000	2%	\$0.40
3	\$5000	3%	\$0.45
4	\$25000	4%	\$0.60
5	\$50000	5%	\$0.65
6	\$100000	6%	\$0.70

Are you an online entertainer of any sort? Webmaster? Twitch? Youtube? Perhaps own an e-sports team? You're at the right place!

What partnership bonuses will be available with Hellcase Premium?  
You will have additional 1% income from referrals payments and \$0.05 bonus for users of your code.

Are you a YouTuber having 30,000+ subs and 5,000+ views on video or website with 5,000+ visitors? Do you have any different partnership offer?  
We will discuss our cooperation which will be beneficial for both you and us! Contact: [media@hellcase.com](mailto:media@hellcase.com) if you have any partnership offer!

(Hellcase, n.d.)

Jako příklad bych jmenoval youtubery *juicy* a *watchgamestv*, kteří ve svých videích propagují hazardní portály (FizzlesMyWizzle, 2018).

juicy 245,660 subscribers

HOME VIDEOS PLAYLISTS COMMUNITY CHANNELS ABOUT

Uploads PLAY ALL SORT BY

1 bet \$10,000 on G2 VS NRG (CS:GO BETTING REACTION) 35K views • 3 days ago

this strategy won me \$10,000... 33K views • 2 weeks ago

DatDrop NON-SPONSORED OPENING (Honest Opening) 46K views • 3 weeks ago

THE \$4000 COINFLIP (insane) 37K views • 3 weeks ago

I bet \$10,000 on Liquid VS MIBR (CS:GO BETTING...) 140K views • 1 month ago

world RECORD datdrop battle (\$8,000) 94K views • 1 month ago

I won 5 dragon lores, here's how... 7:16

CRAZY CASE BATTLES (DatDrop) 9:24

I got a \$5000 Souvenir Dragon Lore for 96% off 10:53

INSANE CASE BATTLES (DatDrop) 14:44

this is how I got \$10,000 in CS:GO skins 11:18

I bet \$10,000 on Cloud9 VS FaZe (CS:GO BETTING...) 10:55

(juicy, n.d.)

## Tabulka 8

### Influenceři a jejich partnerské hazardní portály (FizzlesMyWizzle, 2018)

Jméno youtubera/streamera	Počet odběratelů*	Partnerské hazardní portály
Juicy	245 660	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom,

		csgoempire, Wildcase, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse,
<b>WatchgamesTV</b>	268 447	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom, csgoempire, Wildcase, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse
<b>Doom13</b>	27 459	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom, csgoempire, Wildcase, csgopolygon, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse
<b>RAWDOGG</b>	17 246	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom, csgoempire, Wildcase, Csgopolygon, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse
<b>TCK</b>	46 213	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom, csgoempire, Wildcase, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse,
<b>Aero1738</b>	42 450	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom, csgoempire, Wildcase, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse,
<b>Zuri</b>	97 170	Csgoboss, csgotower, csgolive, hellcase, csgoreaper, csgofiesta, ezskins, csgoroll, csgokingdom, csgoempire, Wildcase, Society.gg, CSGONecro, CSGOGem, CSGOAtse,
<b>m0e</b>	578 142	Csgotower, drakemoon, drakewing, csgoroll
<b>Anomaly</b>	2 476 465	Csgoroll, skinhub
<b>goDazed</b>	150 767	Csgolive

Pozn: \*počet odběratelů k 1. 7. 2019

### Dárky pro influencery

Pokud člověk sleduje streamera či youtubera, jen s velmi nízkou pravděpodobností by si nevšimnul, jaké má virtuální herní předměty. Velmi často předmět nemusí být ani podepsaný jako sponzorský dar. Už na pouhý pohled se jedná o něco *vzácného*. Úmyslně používám pojem *vzácného*, hry mají mnohdy rozdělení virtuálních předmětů podle tzv. rarity.

## Slevové kódy, kupony

Každý slevový kupon, který zveřejní streamer, youtuber či jiný influencer lze vysledovat, kdy a jak často byl použit. Podle počtu aktivací slevových kuponů se může odvíjet zisk pro influencera. V případě portálů bývají častější vygenerované unikátní slevové kódy zvlášť pro každého fanouška (DataPro Solutions, n.d.).

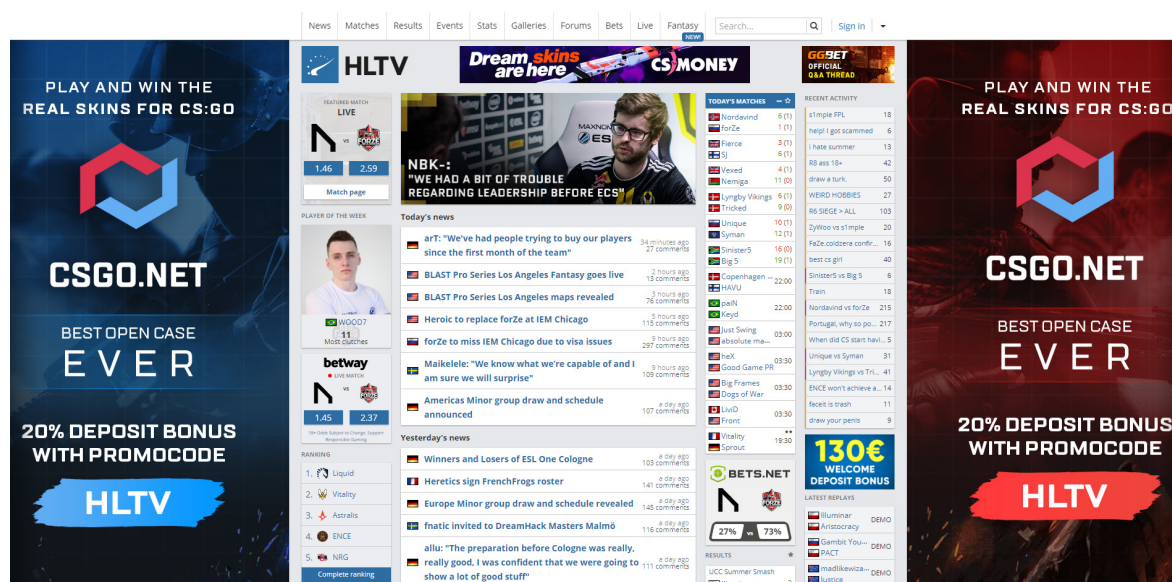
## Přednabité kupony

Kupony (pro lepší představu si lze představit přednabitou telefonní kartu) mohou poskytnout prvotní impuls v kariéře mladého gamblera. Je možné pomocí nich sledovat odkud daný hráč přišel – respektive na jaké webové stránce narazil na slevový kód či kupon (DataPro Solutions, n.d.).

## Reklamy

Reklamy lze najít jak na velkých portálech (např. HLTV), tak i u e-sportových týmů.

Sponzoring celého teamu – nemusí nutně propagovat gambling jako takový, ale značka kasina se pomalu vrývá do povědomí.



(HLTV.org, 2019)

## Na akcích - tj. e-sport eventy

- dresy s logem
- merchandise s logem

- streamy s logem

### **Giveaways**

Tzv. giveaway je dar (může se jednat jak o virtuální předmět, tak o hmotnou věc, např. herní příslušenství – volant, pedály, myš) pro náhodně vybraného sledujícího fanouška na streamu či Youtube.

Giveaway používají youtubeři, streameři a případně jiné společnosti. Slouží k podobnému účelu jako freebies (tj. software či materiály zdarma, které si uživatel či návštěvník může stáhnout), tj. jde především o to, navnadit co nejvíce lidí a zvýšit sledovanost. Může být podmíněn tzv. subscribe (ovšem narozdíl od Youtube jsou subscribe na Twitch placené), popř. určitou hranicí donate, subscriberů apod. Předání probíhá přes Steam inventář, popř. kupon (jedná-li se o hru či virtuální herní předmět) (Gallyasová, 2016).

### **Donate**

Jedná se o druh finančního příspěvku (nejčastěji ve službě Twitch). Zůstaneme-li na streamovací službě Twitch, darující získá místo na obrazovce streamera a může připojit i krátký vzkaz.

## **13.3 TVTwixx a nabádání českých dětí k hazardnímu hraní**

V českém prostředí se objevilo youtuberské trio známé jako TVTwixx. Jejich videa se vyznačují především provokativními kousky, které jsou na hraně zákona. Zde zmíním výstřelek, kterým je navádění nezletilých, jež tvoří většinu jejich publika, k nelegálnímu sázení na zahraničních (především ruských) webových portálech. Dle zpravodajského serveru iDnes.cz jsou cílovou skupinou hlavně malé děti, které snadno uvěří iluzi o pohádkové výhře. V inkriminovaném videu vystupuje záhadný muž v masce jako “tajemný milionář”, který se chce podělit o způsob, jak rychle přijít k penězům. Youtubeři si pronajmou pokoj v luxusním hotelu a v autopůjčovně si vypůjčí drahý automobil (podle videa si na něj vydělali sázením). “Tajemný milionář” je ve skutečnosti ruský blogger Krapozavr. Údajně jim stačí předat 5 000 Kč a všechno za ně bude vyřízeno. Video s takřka 300 000 shlédnutími, s cílem oslovit nezletilé, je na YouTube stále dohledatelné (Bulisova, 2019).

TVTwixx nejsou jediní youtubeři, kteří cílí s propagací hazardu na nezletilé. Sázkařská skupina JAGR BETS byla propagována youtubery Datel a Fizistyle. Oba kanály mají statisíce odběratelů (Datel má 525 000 odběratelů a Fizistyle 393 000) (Bulisova, 2019).

Podle vyjádření pro iDnes nevidí youtubeři na propagačních videích nic špatného.

*V našem videu a příspěvcích na IG (Instagramu, pozn. red.) bylo jasně řečeno, o co se jedná a že je to od osmnácti let. Proto to bereme jako naprosto dostačující. Stejnou věc sdělila i společnost JagrBets jednotlivým účastníkům. Je to stejně rizikové asi jako, když člověk jde do kasina nebo si vsadí na zápasy sám podle vlastní předpovědi,“ uvedl za kanál TVTwixx manažer Petr Sedláček (Bulisova, 2019).*

*Video však znepokojilo rodiče dospívajících dětí. „Synovi se blížily narozeniny, takže jsme mu dali možnost vybrat si dárek. Hodně nás překvapilo, když přišel a chtěl, abychom peníze poslali na účet cizího člověka. Prý ho poté pustí do zvláštní tajné skupiny na internetu,“ vypráví Ivana H., matka dvanáctiletého Tomáše. S manželem peníze cizímu člověku poslat nechtěli. „Syn argumentoval, že cizí člověk to není. Má jít o kamaráda youtuberů, které rád sleduje (Bulisova, 2019).“*

Youtubeři nabízeli dvě cesty ke snadnému výdělku. První jako zprostředkování sázky s vysokou šancí na výhru (95 %). Druhou cestou k zisku bylo členství (placené; za 5 000 Kč) v tajné skupině, kde jsou sdíleny tipy na kurzové sázky („Youtubeři TvTwixx nabádají děti k podvodnému hazardu.“, 2019; Bulisova, 2019).

### **13.4 CSGOLotto**

CSGOLotto bylo jedno z prvních online kasin (založené přibližně v říjnu 2015), které akceptovalo virtuální herní předměty ze hry CS:GO (tzv. skiny) namísto reálných peněz. Skiny je možné prodávat a nakupovat za reálné peníze prostřednictvím Tržště služby Steam a přeprodejců třetích stran (viz kapitola Hazardní hraní v počítačových hrách).

Poplatek za hraní činil 8 procent pro kasino.

Trevor ‘TmarTn’ Martin a Thomas ‘TheSyndicateProject’ Cassell byli zakladatelé společnosti CSGOLotto a zároveň influenceři na Youtube. Jejich kanály byly zaměřené převážně na gambling s virtuálními herními předměty. Na videu z listopadu 2015 řekl TmarTn, že začal sázet na webu větší částky, než dříve sázel. Naoko pro diváky společně se svým partnerem TheSyndicateProject „objevili“ stránku zvanou CSGO Lotto. Odkaz na stránku byl v popisu videa, aby sledující mohli tuto „novinku“ vyzkoušet. TmarTn se pochlubil výhrou pouze s minimálním vkladem. Následně oba publikovali řadu videí (Phillips, 2017).

## 14 Sledovací prostředky

Gamblingové portály ani kasina by se neobešly bez analytických nástrojů, sledujících počty návštěvníků a jejich chování. Sledovací prostředky nejen na webových stránkách jsou nedílnou součástí marketingu. S jejich pomocí se upravuje uživatelské rozhraní, přizpůsobují se reklamy a vytváří se celková struktura stránek (mapa stránek).

### 14.1 Google Analytics

Google Analytics jsou v dnešní době prakticky standardním doplňkem každého webu. Nástroj z dílny Google slouží ke sbírání statistických dat o návštěvnících webové stránky. Podle serveru W3Techs běží Google Analytics na 56.8 % ze všech webových stránek, a mezi stránkami využívajícími statistiky návštěvnosti zaujímá celých 85.8 % (W3Techs, n.d.). Z toho lze vyvodit, že mezi analytickými nástroji má dominantní postavení na trhu. Služby Google Analytics jsou k dispozici zdarma jako internetová služba, k jejich využívání je nutné mít účet u společnosti Google (Crowe, 2018).

Analytics sbírají data o návštěvnících, mimo návštěvnosti (počet návštěvníků za časový úsek) také dobu strávenou na stránkách, demografické údaje o návštěvníkovi, počítadlo kliknutí na interní či externí odkazy, druh webového prohlížeče, zařízení včetně rozlišení obrazovky a operačního systému. Vlastní kategorií je způsob, jak se návštěvník na stránku dostal, tu je možné dále rozdělit na organic search (tj. vyhledávání např. na Google, Seznam...), direct (“přímá návštěva”, kdy uživatel stránku zná a má její URL adresu uloženou), dále social (příchod ze sociální sítě, nejčastěji po nasdílení příspěvku) a jako poslední ads (reklamy), kdy jsou návštěvníci přesměrováni po kliknutí na reklamu (Crowe, 2018).

### 14.2 Facebook Pixel

Pixel z dílen společnosti Facebook zaujímá po Google Analytics druhé místo. Dle serveru W3Techs běží na 8.4 % ze všech webových stránek a na 12.7 % stránek již běží analytické nástroje (W3Techs, n.d.). Narozdíl od Google Analytics je Pixel více zaměřený na propojení webové stránky se sociálními sítěmi. *Dle Facebooku se jedná o kus kódu pro web, který umožní uživateli měřit, optimalizovat a sestavovat okruhy uživatelů pro reklamní kampaně (Facebook, n.d.-a).*

Pixel zajišťuje, aby se reklamy zobrazovaly cílové skupině uživatelů, určený je především pro e-shopy, kterým má zvýšit prodeje (Facebook, n.d.-b).

### **14.3 HotJar**

Z dříve zmíněných analytických nástrojů se HotJar vymyká, protože se nezaměřuje jen na kvantitativní statistiku návštěv, kliknutí atd., ale je schopen pořídit “záznam obrazovky” návštěvníka s pohybem kurzoru myši i scrollováním a navigací po stránce. Tento záznam lze poté přiřadit ke každému uživateli. Druhou specialitou HotJar je tvorba tzv. heatmap webových stránek. HotJar také nabízí zpětnovazební formuláře, dotazníky a sledování uživatelů při vyplňování objednávek. V základní verzi je služba zdarma (HotJar, n.d.).

### **14.4 Sledování e-mailů**

Nedílnou součástí marketingu herních i hazardních portálů jsou emailové newslettery s akčními nabídkami, slevovými kupony či jen s odkazem na poutavý obsah na blogu. Emaily se zpravidla neodesílají přes soukromý e-mailový účet, ale jsou k tomu využívány služby specializované na rozesílání reklamních nabídek a newsletterů. Společností, které tyto služby poskytují, je nepřeberné množství, zde bych zmínil pouze ty největší jako jsou MailChimp, Aweber, popř. HubSpot.

Všechny výše zmíněné služby nabízejí sledování emailů a prokliků na odkazy. Je možné přesně zjistit, kdy příjemce otevřel e-mail.

## **Praktická část diplomové práce**

### **15 Cíle výzkumu**

Zjištění míry využívání online sázkových portálů a kasin s virtuálními herními předměty u žáků základních a středních škol a jejich povědomí o ceně předmětů a rizicích, se kterými je možné se v rámci daného tématu setkat.



## 16 Dotazníkové šetření na vybraných školách

Bylo použito kvantitativní metody výzkumu – dotazníku vytvořeného pomocí Google Forms. Výzkumným vzorkem bylo 255 žáků ze 2 základních a 1 střední školy ve věkovém rozmezí od 10 do 18 let. Všechny školy, kde probíhalo dotazníkové šetření, se nacházejí v Praze (Beneš, 2018).

Ve vzorku respondentů chlapci tvořili 42,7 %, dívky 56,9 %; jeden respondent u otázky na pohlaví neuvedl odpověď (0,4 %). Výzkum proběhl v listopadu 2017. Respondenti vyplňovali dotazník pod dohledem vyučujícího, popř. výzkumníka (Beneš, 2018).

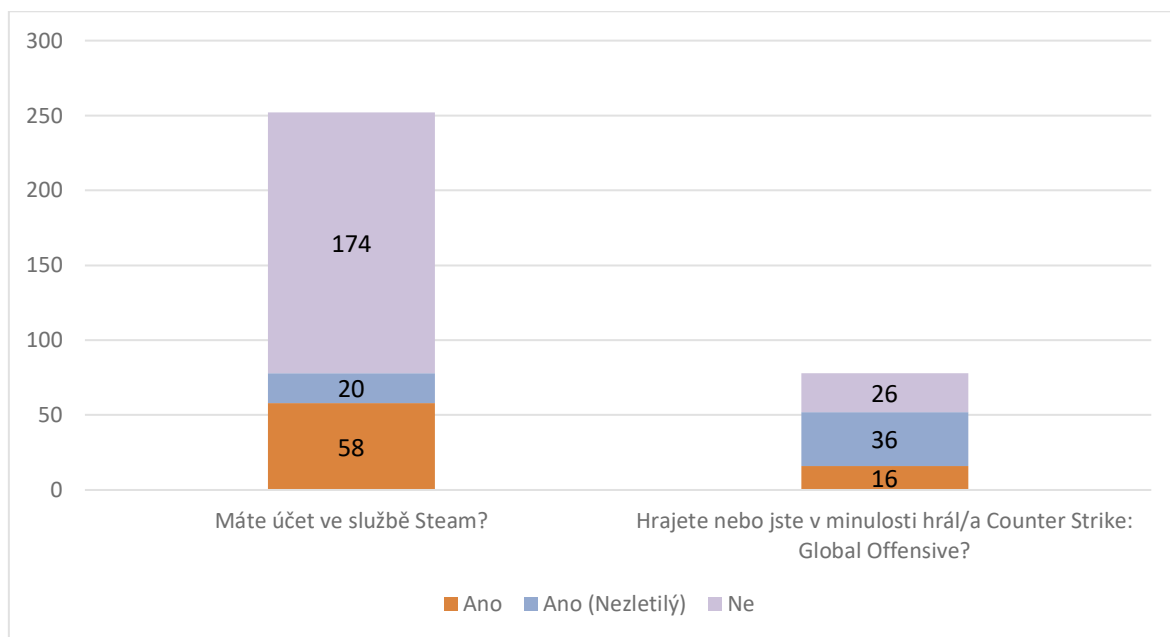


Figura 1 (Beneš, 2018)

Na otázku "Máte účet ve službě Steam?" odpovídali respondenti pod věkovou hranicí mladší 13 let. Pro hraní CS:GO je doporučena minimální věková hranice 16 let, přesto ji hraje 46,2 % respondentů nesplňujících toto kritérium.

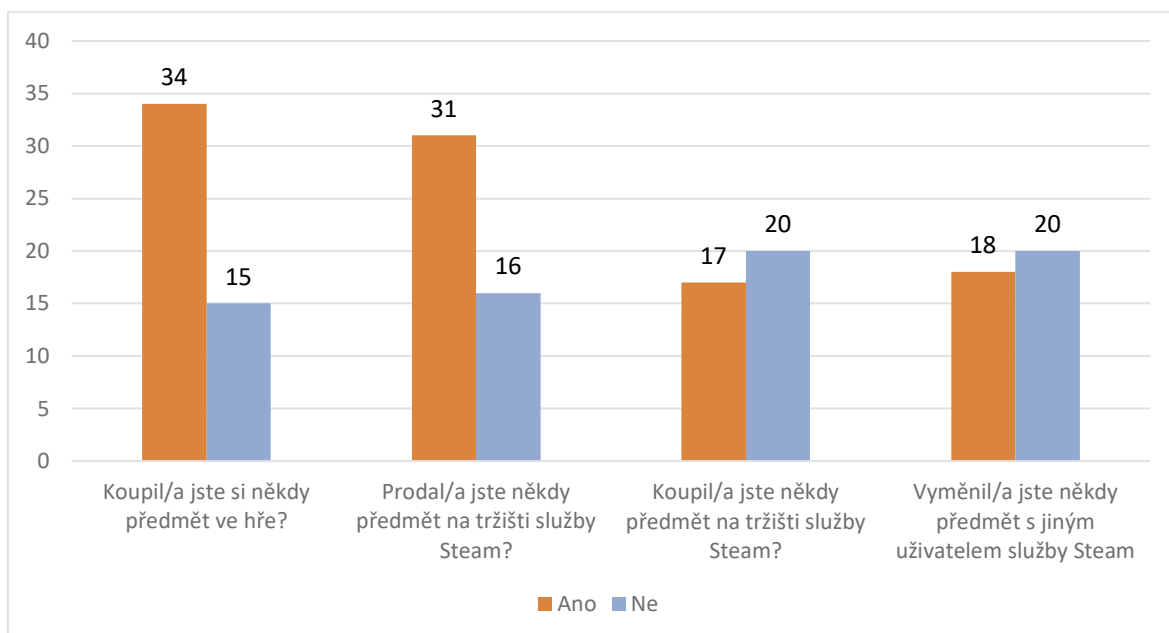


Figura 2 (Beneš, 2018)

## 16.1 Výsledky

Nejvíce zastoupenou věkovou skupinou jsou žáci ve věku 13 let a mladší, tvoří 60 % výzkumného vzorku. Vlastnictví účtu ve službě Steam uvedlo 78 respondentů (30,5 % z celého výzkumného vzorku), z toho  $\frac{2}{3}$  přiznaly aktivní hraní Counter Strike:Global Offensive. Respondenti si nejčastěji kupují herní předměty (34,4 %), po nich následují klíče k truhlám (29,5 %), pak truhly samotné (18 %), samolepky (14,8 %) a ve 2 případech kníže - vzácnost z CS:GO Exceedingly Rare ★ (3,3 %) (Beneš, 2018).

Mezi respondenty je 89,2 % chlapců a 10,8 % dívek, kteří otevírají truhly. Truhly jsou nejčastěji odemykány ve hře Counter Strike: Global Offensive (60,9 %), následují hry Playerunknown's Battlegrounds (8,7 %), RUST (8,7 %), League of Legends (8,7 %) a Rocket League společně s Overwatch (4,3 %). Respondenti uvádí frekvenci otevírání truhel do 5 kusů denně (95,7 %), zbývající část uvádí do 10 kusů denně (4,3 %). Měsíční frekvence otevírání u 10,7 % přesahuje 30 beden (Beneš, 2018).

Tabulka 9

*Výsledky šetření mezi N=255 žáků na otázku "Otevřel jsi někdy truhlu za reálné peníze?"*

Věk	Ano	Ne	Bez odpovědi	Počet respondentů
11	0 %	11,8 %	88,2 %	27
12	14,7 %	8,8 %	76,5 %	68
13	22 %	13,6 %	64,4 %	59
14	11,4 %	20 %	68,6 %	35
15	11,1 %	33,3 %	55,6 %	9
16	12,9 %	25,8 %	61,3 %	31
17	17,4 %	26,1 %	56,3 %	23
18	0 %	100%	0 %	3

*Poznámka:* Sloupec bez odpovědi odpovídá uživatelům bez účtu služby Steam. Zdroj dat: (Beneš, 2018)

Otevření jedné truhly stojí minimálně 2 eura - 30 měsíčně vyjde přibližně na 1 500 Kč. Z celého výzkumného vzorku otevřelo truhlu 14,5 % respondentů.

S podvodem na stránkách se setkala 26,5 % respondentů. 42,8 % dotázaných zná nové hazardní portály. Respondenti, kteří odpovídali na tyto otázky, mají účet ve službě Steam a zároveň hrají nebo v minulosti hráli Counter Strike: Global Offensive (Beneš, 2018).

## 17 Online dotazníkové šetření mezi hráči

Byl použit dotazník Google Forms, který byl následně rozeslán přes sociální sítě (Reddit a Facebook). Toto šetření se na rozdíl od předchozího zaměřuje čistě na hráče Counter Strike: Global Offensive a okrajově i na hráče League of Legends.

Většinu respondentů dotazníku CS:GO tvoří muži (89,5 %, n=286) ve věku 7–37 let. Z celkového výzkumného vzorku (n=286) je 52,4 % respondentů nezletilých a 7,7 % respondentů tuto otázku nevyplnilo. Online dotazník je podstatně kratší než výše zmíněné šetření ze základních a středních škol. Primárně se orientuje na otevírání lootboxů a hazardní hraní s virtuálními herními předměty.

### 17.1 Výsledky

Závěry jsou poměrně překvapivé. Výsledky skupiny českých hráčů CS:GO a hráčů ze světa jsou téměř totožné, přestože nemám reprezentační vzorek ani vzorek náhodně vybraný, který by bylo možné aplikovat na širší vrstvu populace. Vnímám podobnost výsledků těchto dvou odlišných skupin, které s největší pravděpodobností spolu nepřišly do styku, jako významné. I když porovnávám výsledky pouze ve dvou otázkách, vycházejí téměř stejně. Pochopitelně, pro přesnější výsledky by bylo nutné mít více respondentů a lepší metodu jejich výběru.

#### Otázky položené respondentům:

Tabulka 10

*Koupil/a jste si někdy klíč k truhle<sup>32</sup> (myšleno za reálné peníze)?*

Skupina	Ano	Ne	Celkem (n)
ČR (CS:GO)	79 % (113)	21 % (30)	100 % (144)
Svět (CS:GO)	78,9 % (112)	21,1 % (30)	100 % (142)
Svět (LoL)	51,7 % (31)	48,3 % (29)	100 % (61)
Celkem (CS:GO)	79 % (225)	21 % (60)	100 % (286)

Pozn: **ČR** – čeští hráči (n=144) z uzavřených Facebookových skupin.

**Svět** – hráči CS:GO ze světa (n=142), tento dotazník (identický s českým) byl rozšířen na sociální síti Reddit a na fórech služby Steam.

**Svět (LoL)** – dotazník cílený na hráče League of Legends (n=61), otázka zde zní, jestli si hráč koupil za reálné peníze již odemčenou truhlu a ne klíč jako v případě CS:GO.

Česko a svět jsou rozdělené pro porovnání; každá skupina se s dotazníkem setkala na jiné sociální síti.

<sup>32</sup> Truhla = lootbox.

Tabulka 11

*Koupil/a jste si někdy klíč k truhle? – porovnání dle věku respondentů*

Skupina (CS:GO)	Ano	Ne	Celkem (n)
Nezletilí	74 % (111)	26 % (39)	100 % (150)
Zletilí	84,2 % (96)	18,8 % (18)	100 % (114)
Neuvedli věk	86,3 % (19)	13,6 % (3)	100 % (22)

Pozn: Myšleno za reálné peníze

Tabulka 12

*Vsadal/a jste někdy skiny online?*

Skupina	Ano	Ne	Celkem (n)
ČR (CS:GO)	69,9 % (100)	30,1 % (43)	100 % (143)
Svět (CS:GO)	70,8 % (63)	29,2 % (26)	100 % (89)
Celkem (CS:GO)	70,3 % (163)	29,7 % (69)	100 % (232)

Pozn: League of Legends neumožňuje manipulaci s virtuálními herními předměty, proto zde tato hra není zastoupena.

Tabulka 13

*Vsadal/a jste někdy skiny online? – porovnání dle věku respondentů*

Skupina (CS:GO)	Ano	Ne	Celkem (n)
Nezletilí	69,5 % (91)	30,5 % (40)	100 % (131)
Zletilí	72,8 % (59)	27,2 % (22)	100 % (81)
Neuvedli věk	65 % (13)	35 % (7)	100 % (20)

Dle výsledků online šetření mezi hráči většina má zkušenosti s otevíráním lootboxů, 79 % z ČR (n=144) a téměř identických 78,9 % ze světa. Z výsledků šetření dále vyplývá, že má 67 % (61 respondentů, kde všichni nezletilí jsou n=91) nezletilých Čechů zkušenost s online kasiny, a v případě lootboxů to je 76 % (70 respondentů; n=91).

Hráči League of Legends nakupují truhly pouze v 51,7 % dotázaných.

## Diskuze a závěr

Ve výzkumném vzorku 255 respondentů je 15,29 % sázejících a teoreticky další 3,92 %, u kterých pravděpodobně dochází, nebo v minulosti docházelo k sázení. Podle Výroční zprávy o hazardním hraní z roku 2016 uvedlo hraní hazardních her v posledních 12 měsících 11,2 % dotázaných 16letých studentů (Mravčík et al., 2017). Ve výsledcích mého výzkumu sází 23,3 % 16letých, což může být způsobeno menším výzkumným vzorkem a tím, že výzkumný vzorek v mém výzkumném šetření nebyl reprezentativní. Dalším zajímavým zjištěním je velice nízký věk sázkařů, největší podíl je mezi 13letými (22 %) a 12-letými (14,7 %), po nich následují 17-letí (17,4 %). Správně by žáci neměli mít do 13 let přístup na Steam účet vůbec, ani by neměli hrát žádné z uvedených her. Hra Player Unknown's Battlegrounds, která vyšla v květnu 2017, se v dnešní době těší obrovské popularitě. I zde existují herní předměty a truhly, ovšem vývojáři v reakci na vznik kasin zakázali uživatelům předměty vyměňovat. Děti tuto hru velice často uváděly ve spojení s CS:GO (Beneš, 2018).

Výsledky ze sekundárního dotazníkového šetření mezi hráči naznačují, že až 79 % hráčů CS:GO se setkala s lootboxy a dalších 70 % hráčů někdy vsadilo virtuální herní předměty v online kasinu.. Z výsledků online šetření dále vyplývá, že má 67 % nezletilých českých hráčů (n=91) zkušenost s online kasiny<sup>33</sup> a 76 % s lootboxy. Přestože jsem ani v tomto případě neměl reprezentativní výzkumný vzorek, tak by si dle mého názoru by si zasloužily téměř shodné výsledky dvou skupin hráčů z různých koutů světa pozornost.

Za velmi závažný problém považuji to, že v některých případech si děti a mladiství nemusí přítomnost hazardních prvků ve svých oblíbených hrách vůbec uvědomovat. Především pokud otevírají truhly přímo ve hře, působí to jako zpestření celé hry a většina dětí nevidí podobnost s výherními automaty. Tento společenský problém však nelze podceňovat a přehlížet, vezmeme-li v potaz, o jak malé děti se jedná. Rodiče a pedagogická veřejnost by měli být s touto situací seznámeni a být na ni připraveni (Beneš, 2018).

---

<sup>33</sup> Kasina, která přijímají jako platidlo virtuální herní předměty (skiny)

## Seznam použitých informačních zdrojů

- AION CS, s.r.o. (2016). 186/2016 Sb. Zákon o hazardních hrách. Retrieved from <https://www.zakonyprolidi.cz/cs/2016-186>
- AXIMA spol. s r.o. (n.d.). Nabídka Premium SMS plateb. Retrieved from [http://www.axima-brno.cz/download/Premiumsms\\_sluzba\\_cz\\_vynosy.pdf](http://www.axima-brno.cz/download/Premiumsms_sluzba_cz_vynosy.pdf)
- Banks, J. (2014). Online gambling and crime : causes, controls and controversies. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- BBC News. (2018). Video game loot boxes declared illegal under Belgium gambling laws. Retrieved from <https://www.bbc.com/news/technology-43906306>
- Beard, K. W., & Wolf, E. M. (2001). Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 4, 377–383. doi:10.1089/109493101300210286
- Beneš, M. (2017). *Bezpečnost dětí na internetu* (bakalářská práce)
- Beneš, M. (2018). Underage Gambling in Computer Games. *Proceedings New Trends and Research Challenges in Pedagogy and Andragogy Ntrcpa18*, 81–90. <https://doi.org/10.24917/9788394156893.6>
- Blinka, L. (2015). *Online závislosti* (1st ed.). Brno: Grada Publishing, a.s.
- Borewik, R. (n.d.). CSGO Lounge – Marketplace, Trades, Forecasts. Retrieved from CSGO Lounge: <https://csgolounge.com/>
- Brailovskaia, J., Rohmann, E., Bierhoff, H. W., & Margraf, J. (2018). The brave blue world: Facebook flow and Facebook Addiction Disorder (FAD) [Online]. *Plos One*, 13(7), 1-12. <http://doi.org/10.1371/journal.pone.0201484>
- Bulisova, K. (2019). Na internetu propagují nelegální sázky, reklama cílí hlavně na děti. Retrieved from [https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/youtuberi-hazard-sazeni-deti.A190523\\_153128\\_domaci\\_karb](https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/youtuberi-hazard-sazeni-deti.A190523_153128_domaci_karb)
- Co je to kybergrooming? (n.d.). Retrieved from <https://bezpecne-online.saferinternet.cz/pro-rodice-a-ucitele/teenageri-a-komunikace/item/35-co-je-to-kybergrooming>

- Consolazio, D. (2019). The History Of E-sports. Retrieved from <https://www.hotspawn.com/the-history-of-e-sports/>
- Crowe, A. (2018). A Complete Guide to Google Analytics. Retrieved from <https://www.searchenginejournal.com/complete-guide-google-analytics/263087/>
- CS:GO Array. (2014). CS:GO Array: CS:GO Case Chances and Knife Drop Rate. Retrieved from <http://csgoarray.blogspot.cz/2014/05/cs-go-case-chances-and-knife-drop-rate.html>
- DataPro Solutions. (n.d.). Slevový kupón jako marketingový nástroj. Retrieved from <http://www.datapro.cz/c/Slevovy-kupon-jako-marketingovy-nastroj>
- Dictionary.com. (n.d.). Social network. Retrieved from <https://www.dictionary.com/browse/social-network>
- Discord. (n.d.). Discord Jobs and Company Information. Retrieved from <https://discordapp.com/company>
- Dota 2 - Dota 2 Wiki. (2019). Retrieved from [https://dota2.gamepedia.com/Dota\\_2](https://dota2.gamepedia.com/Dota_2)
- Dota 2 Prize Pool Tracker. (n.d.). Retrieved from <http://dota2.prizetrac.kr/>
- Dota 2. (n.d.). Dota 2 Store. Retrieved from <https://www.dota2.com/store/>
- Doupě.cz. (n.d.). Battle Royale. Retrieved from <https://doupe.zive.cz/battle-royale>
- Drummond, A., & Sauer, J. D. (2018). Video game loot boxes are psychologically akin to gambling. *Nature Human Behaviour*. Nature Publishing Group. <https://doi.org/10.1038/s41562-018-0360-1>
- Drummond, A., Sauer, J. D., & Hall, L. C. (2019). Loot box limit-setting: a potential policy to protect video game users with gambling problems? *Addiction*, 114(5), 935–936. <https://doi.org/10.1111/add.14583>
- Ecommerce Platforms. (n.d.). What is Chargeback? Retrieved from <https://ecommerceplatforms.com/glossary/chargeback>
- Edelson, L. R., Mathias, K. C., Fulgoni, V. L., & Karagounis, L. G. (2016). Screen-based sedentary behavior and associations with functional strength in 6-15 year-old



children in the United States. BMC public health, 16, 116. doi:10.1186/s12889-016-2791-9

Entertainment Software Rating Board. (2019). Wikipedie: Otevřená encyklopedie. Retrieved from: [https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Entertainment\\_Software\\_Rating\\_Board&oldid=17291995](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Entertainment_Software_Rating_Board&oldid=17291995).

Entertainment Software Rating Board. (n.d.-a). ESRB Ratings Guide. Retrieved from [https://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.aspx](https://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.aspx)

Entertainment Software Rating Board. (n.d.-b). ESRB Ratings Process. Retrieved from [https://www.esrb.org/ratings/ratings\\_process.aspx](https://www.esrb.org/ratings/ratings_process.aspx)

Epic Games. (n.d.). About. Retrieved from <https://www.epicgames.com/site/en-US/about>

Evans-Thirlwell, E. (2017). The history of the first person shooter. Retrieved from <https://www.pcgamer.com/the-history-of-the-first-person-shooter/>

Facebook. (n.d.). About Facebook Pixel. Retrieved from <https://www.facebook.com/business/help/742478679120153>

Facebook. (n.d.). Facebook Pixel. Retrieved from <https://www.facebook.com/business/learn/facebook-ads-pixel>

FizzleMyWizzle. (2018). R/phantoml0rd - [Informative] Streamers/YouTubers & the sites they promote? [Příspěvek v online diskuzi] Retrieved from [https://www.reddit.com/r/phantoml0rd/comments/6qc7nz/informative\\_streamersyoutubers\\_the\\_sites\\_they/](https://www.reddit.com/r/phantoml0rd/comments/6qc7nz/informative_streamersyoutubers_the_sites_they/)

Gallyasová, D. (2016). Proč nedělám GIVEAWAY. Retrieved from <http://gallymadness.cz/proc-nedelam-giveaway/>

Gambling Commission. (2018). Young People & Gambling 2018. Retrieved from <https://www.gamblingcommission.gov.uk/pdf/survey-data/young-people-and-gambling-2018-report.pdf>

Gamesites.cz. (n.d.). Gamesites.cz: Counter-Strike Unban. Retrieved from <https://www.gamesites.cz/clanek/1552-counter-strike-unban>

- Griffiths, M. (2005). *Journal of Substance Use*, 10(4), 193–196.  
<https://doi.org/10.1080/14659890500114359>
- Griffiths, M. D. (2018). Is the buying of loot boxes in videogames a form of gambling or gaming? Retrieved from  
[https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/32496/1/PubSub9996\\_Griffiths.pdf](https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/32496/1/PubSub9996_Griffiths.pdf)
- Hellcase.com. (n.d.). Retrieved from Hellcase.com - your favorite CS:GO case opening site:  
<https://hellcase.com/en>
- Helsper, E. J., Kalmus, V., Hasebrink, U., Ságvári, B., & de Haan, J. (2013). Country classification: opportunities,
- HLTV.org. (2019). CS:GO News & Coverage | HLTV.org. Retrieved from  
<https://www.hltv.org/>
- Juicy. (n.d.). Retrieved from  
[https://www.youtube.com/channel/UC\\_i5slkwxbZKPeh9x2QWkSw/videos](https://www.youtube.com/channel/UC_i5slkwxbZKPeh9x2QWkSw/videos)
- Kočí, M. (2010). Intel: Už víme, jaký je český hráč počítačových her. Retrieved from  
[https://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com\\_content&view=article&id=19042&catid=1&Itemid=57](https://pctuning.tyden.cz/index.php?option=com_content&view=article&id=19042&catid=1&Itemid=57)
- Kopecký, K. & R., Szotkowski & V., Krejčí. (2015). Rizikové formy chování českých a slovenských dětí v prostředí internetu. 10.5507/pdf.15.24448619.
- Kopecký, K. (2012). Sexting among preadolescents and adolescents. *New Educational Review*, 28(2), 39-48, Retrieved from <http://scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.084964819528>
- Kopecký, K. (2015). Fenomén sexting v teorii a praxi (díl 1). Retrieved from <https://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/sexting/994-fenomensexting1>
- Kopecký, K. (2017) Netolismus – vše o závislostech: Projekt E-Bezpečí [Online]. Retrieved from [netolismus.cz](http://netolismus.cz)
- Kopecký, K. (2011) Úvod do netolismu. Internetový portál E-Bezpečí. Centrum PRVoK PdF UP: Olomouc, 2011. Online na: <http://www.e-bezpeci.cz/index.php/temata/dali-rizika/331-uvod-do-problematiky-netolismu>

- Lemmens, J. & Valkenburg, P. & P., Jochen. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*. 27. 144-152. 10.1016/j.chb.2010.07.015.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.
- London School of Economics and Political Science. (n.d.). EU Kids Online. Retrieved from <http://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online>
- Macey, J., & Hamari, J. (2018). e-sports, skins and loot boxes: Participants, practices and problematic behaviour associated with emergent forms of gambling. *New Media & Society*, 146144481878621. <https://doi.org/10.1177/1461444818786216>
- Malečková, R., & Báčová, P. (2015). Počtem uživatelů internetu jsme přeskočili Evropu. Retrieved December 14, 2018, from <https://www.czso.cz/csu/czso/poctem-uzivatelu-internetu-jsme-preskocili-evropu>
- Mašková, A., Lukášová, K., Pacák, R., & Brandejsová, J. (2012). Kybergrooming a Kyberstalking. Národní centrum bezpečnějšího internetu.
- Messner, S. (2016, August 15). How a stolen skin became CS:GO's most legendary gun. Retrieved from <https://www.pcgamer.com/csgo-howl-skin/>
- Nešpor, K. (1999). Jak poznat a překonat problém s hazardní hrou: Příručka pro ty, kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet. Sportpropag pro Ministerstvo zdravotnictví ČR.
- Nešpor, K. (2000). Návykové chování a závislost: současné poznatky a perspektivy léčby. Praha: Portál.
- Nešpor, K. (2006). Už jsem prohrál dost: Příručka pro ty, kdo mají problém s hazardní hrou, kdo chtějí takovým lidem pomáhat, kdo chtějí problémům s hazardní hrou předcházet. Sportpropag.

- Opočenský, M. (2014). Jak škodí sedavý způsob života? [Online]. In Medopsport.cz: Portál zdravotního lékařství. Retrieved from <http://www.medopsport.cz/news/jak-skodi-sedavy-zpusob-zivota/>
- OPSKins.com - CS:GO Marketplace. (n.d.). Retrieved from OPSkins.com - CS:GO Marketplace: <https://opskins.com/>
- Palumbo Alessio, & Bosmans Dirk. (2017). PEGI on Loot Boxes: We Can't Define What's Gambling, Only A Gambling Commission Can. Retrieved June 8, 2019, from <https://wccfttech.com/pegi-loot-boxes-cant-define-gambling/>
- PEGI. (n.d.-a). PEGI age ratings. Retrieved from <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>
- PEGI. (n.d.-b). Statistics about PEGI. Retrieved from <https://pegi.info/page/statistics-about-pegi>
- PEGI. (n.d.-c). What do the labels mean? Retrieved from <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>
- PEGI. (n.d.-d). PEGI age ratings. Retrieved from <https://pegi.info/page/how-we-rate-games>
- PEGI. (n.d.-e). PEGI age ratings. Retrieved from <https://pegi.info/page/game-purchases>
- PEto. (2013). Gamesites.cz: Náborý adminů: Rady pro žadatele o práva. [Příspěvek v online diskuzi] Retrieved from <https://www.gamesites.cz/forum/rady-pro-zadatele-o-prava-t127605.html>
- Phillips, T. (2017). YouTubers escape fine for promoting CSGO Lotto site they secretly owned. Retrieved from <https://www.eurogamer.net/articles/2017-09-08-youtubers-escape-fine-for-promoting-csgo-lotto-site-they-secretly-owned>
- Playzone.cz. (n.d.-a). Tvoříme gaming v Česku a na Slovensku. Retrieved from <https://playzone.cz>
- Playzone.cz. (n.d.-b). Turnaje. Retrieved from <https://www.playzone.cz/cs/turnaje>
- PLEGI s.r.o. (n.d.). Co je e-sport? Retrieved from <https://www.e-sport.cz/co-je-e-sport>

- Psychiatry.org. (n.d.). Internet Gaming. Retrieved from <https://www.psychiatry.org/patients-families/internet-gaming> risks, harm and parental mediation. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/52023/>
- RedQueen. (n.d.). CSGOStash – Browse all skins, stickers and items. Retrieved February 2018, from CSGOStash : <https://csgostash.com/>
- Reith, G., (2007-a) Situating gambling studies. In G. Smith, D. Hodgins, and R.J. Williams (eds) Research and measurement issues in gambling studies. Burlington, MA: Academic Press, 3– 29.
- Riot Games. (n.d.). What is League of Legends? Retrieved from <https://na.leagueoflegends.com/en/game-info/get-started/what-is-lol/>
- Seznam.cz a.s. Seznam se bezpečně [Online]. Retrieved December 17, 2018, from <https://www.stream.cz/porady/seznam-se-bezpecne/serie/spoty>
- Shapira, N. &, Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, 57(1–3), 267–272. [https://doi.org/10.1016/S0165-0327\(99\)00107-X](https://doi.org/10.1016/S0165-0327(99)00107-X)
- Summers, A. (2011). Facebook Addiction Disorder — The 6 Symptoms of F.A.D.
- Szotkowski, R., & Kopecký, K. (2017) Netolismus u českých dětí a další palčivé problémy spojené s online prostředím: Úvod do problematiky online závislostního chování se specifickým zaměřením na online hru Minecraft.
- Sztainert, T. (2018). LOOT BOXES AND GAMBLING. Retrieved from [https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Sztainert%20\(2018\)%20Loot%20boxes%20and%20gambling.pdf](https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Sztainert%20(2018)%20Loot%20boxes%20and%20gambling.pdf)
- Tassi, P. (2018). The ESRB Is Being Willfully Obtuse About Loot Boxes, And Will Never Be Any Help. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2018/02/28/the-esrb-is-being-willfully-obtuse-about-loot-boxes-and-will-never-be-any-help/#30344496877a>
- Techopedia. (n.d.-a). What is Web 1.0? - Definition from Techopedia. Retrieved from <https://www.techopedia.com/definition/27960/web-10>

- Techopedia. (n.d.-b). What is Web 2.0? - Definition from Techopedia. Retrieved from <https://www.techopedia.com/definition/4922/web-20>
- Techopedia. (n.d.-c). What is Real-Time Strategy (RTS)? - Definition from Techopedia. Retrieved from <https://www.techopedia.com/definition/1923/real-time-strategy-rts>
- Urban Dictionary. (n.d.). Retrieved from <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=MOBA>
- Valve Corporation. (n.d.-a). Counter Strike: Global Offensive :: About. Retrieved February 2018, from Counter Strike: Global Offensive: <http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>
- Valve Corporation. (n.d.-b). Steam Community :: Steam Community Market. Retrieved February 2018, from Steam Community: <http://steamcommunity.com/market>
- Valve Corporation. (n.d.-c). Steam Community :: Steam Trading Cards. Retrieved February 2018, from Steam Community: <http://steamcommunity.com/tradingcards>
- Valve Corporation. (n.d.-d). Counter Strike: Global Offensive. Retrieved from <https://blog.counter-strike.net/index.php/about/>
- Vejsada, T. (2017). Jak na spolupráci s influencery? Retrieved from <http://www.marketup.cz/cs/blog/influencer-marketing-co-to-je-a-jak-s-nim-pracovat>
- W3Techs. (n.d.). Usage of traffic analysis tools for websites. Retrieved from [https://w3techs.com/technologies/overview/traffic\\_analysis/all](https://w3techs.com/technologies/overview/traffic_analysis/all)
- WHO. (2018). Gaming Disorder. Retrieved from <http://www.who.int/features/qa/gaming-disorder/en/>
- Wikipedia contributors. (2019). Overwatch (video game). In Wikipedia, The Free Encyclopedia. Retrieved from [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Overwatch\\_\(video\\_game\)&oldid=905540845](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Overwatch_(video_game)&oldid=905540845)

- Young, K. S. (1999). Internet addiction: Symptoms, evaluation, and treatment. *Innovations in Clinical Practice* (Volume 17), 17(Volume 17), 19–31.  
<https://doi.org/10.1007/s10879-009-9120-x>
- Youtubeři TvTwixx nabádají děti k podvodnému hazardu. (2019). Retrieved from  
<https://global.cz/multimedia/13317-youtubei-tvtwixx-nabadaji-dti-k-podvodnemu-hazardu.html>